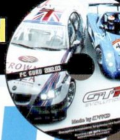
A játék aktiválásához internetkapcsolat szükséges

STEAM™

2 TELJES JÁTÉK RACE 07 + GTR EVOLUTION



ÉS MÉG: VIDEOTESZTEK • PROFI ÉS MEGBÍZHATÓ VÍRUSIRTÓ • 2003-AS ÉVFOLYAM PDF-BEN

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2012. 03.

2 teljes játék 6000 Ft értékben

BEMUTATÓ KÉSZÜL A LEGMEGBOTRÁNKOZTATÓBB RPG?

SOUTH PARK

TESZT BŰNÖS ÉLVEZET

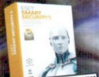
THE DARKNESS II

TESZT A FOLYTATÁSOK KIRÁLYA?

KING ARTHUR II

XCOM ENEMY UNKNOWN

EXKLUZÍV A klasszikus Microprose-stratégia modern köntösbe bújtatott változatát a Civilizationt is jegyző Firaxis készíti. Végre megkapjuk azt a folytatást, amire mindig is vágytunk!?



ESET SMART SECURITY
1 hónapos teljes licenc a magazinhoz

KIPRÓBÁLTUK! MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?

SYNDICATE

TESZT AZ EZÜST KÖZÉPÚT

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

PS VITA

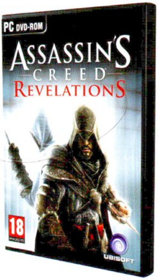
Kipróbáltuk a Sony legújabb kézikonzolját, a PlayStation Vitát. Tapasztalatainkról négy oldalon keresztül számolunk be nektek. Plusz: Uncharted: Golden Abyss teszt!

Éves előfizetési akció a PC Gurunál!

Fizess most elő egy évre (12 lapszám) a PC Guru magazinra 19 990 forintért, és az előfizetésed mellé válaszd bónusznak a PC-s Assasssin's Creed: Revelationst, vagy a márciusban megjelenő PC-s Mass Effect 3-at.

Ha élő előfizetéssel rendelkezel, akkor most az előfizetésedet akciós áron, 18990 forintért hosszabbíthatod meg egy évre (+12 lapszám), és szintén választhatod bónusznak valamelyik játékot.

Ha érdekelnek a részletek, vagy kíváncsi vagy a többi akciónkra, akkor látogass el a PC Guru Webshopjába: www.pcguru.hu/webshop



1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.
3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu emailcímen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Takács Gábor (Wilson)
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- FOLYTATÁSOK, ÚJRAÉRTELMEZÉSEK
- STEAMES TELJES JÁTÉKOK

Február: a nagy visszatérők hónapja

Hiába volt január és év eleje, a játékvilág elfelejtett téli álomra vonulni, pörögtek az események rendesen. Talán az egyik legfontosabb bejelentés az volt, hogy ismét visszatér a legendás **XCOM**, és most nem a két éve bejelentett FPS-verzióra gondolok, hanem a **Firaxis** által fejlesztett, **Enemy Unknown** alcímmel ellátott játékra, ami követi az eredeti program által lefektetett vonulatot. Szerencsére a **PC Guru** csapat most is résen volt, sikerült becserkésznünk a megfelelő embereket, így most hazai viszonylatban elsőként számolhatunk be nektek a fejlesztésről, a játékmenetről és az újdonságokról. Viszont nem az XCOM az egyetlen patinás cím, ami ismét visszatalál a monitorainkra, hiszen februárban érkezik az újraértelmezett **Syndicate** is, ezúttal FPS formában. Ugyan a végleges verziót még nem volt lehetőségünk kipróbálni, egy korai változattal így is jó pár órát eltöltöttünk, és a tapasztalataink alapján már ti is el tudjátok majd dönteni, hogy érdemes lesz-e beruházni az Electronic Arts és a Starbreeze Studios közös munkájára.

A múlt hónapban a sötétségé volt a főszerep, és még januárban sem tudtunk *„megszabadulni"* tőle, ugyanis megérkezett a végleges játék, ami aztán be is váltotta a hozzá fűzött reményeket. Négy oldalas tesztünkből kiderül, hogy miért is élveztük annyira a **The Darkness** második epizódját. Ha pedig már folytatásokról van szó, akkor nem mehetünk el a magyar **Neocore Games** fantasztikus RTS/RPG-je, a **King Arthur II** mellett sem, ami ismét megmutatta, hogy a hazai csapatok továbbra is versenyképesek, ha játékfejlesztésről van szó.

Habár ebben a hónapban nem tudtunk posztert mellékelni a magazinhoz, ez nem azt jelenti, hogy többet nem találhattok játékos plakátokat az újság mellett. Csak egy kis szünetről van szó, hamarosan ismét lesz mivel díszíteni a szobátok falait. Van viszont két teljes játékunk, méghozzá igazi minőségi darabok, közel **6000 forint** értékben, **Steames** aktiválással. Ugyan a **Race 07** és a **GTR Evolution** nem a Need for Speed féle arcade vonalat követik, azért érdemes mindenkinek beülni a kormány mögé, ugyanis a fent említett játékokkal az elmúlt évek legjobb PC-s szimulátorai kerültek fel a Guru DVD-mellékletére. Reméljük a benzingőz senkit nem csap meg komolyabban, és találkozunk a jövő hónapban is. Addig is, szokás szerint...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

The Darkness II

Nem világmegváltó, forradalmi FPS, de ennek ellenére egy igen szórakoztató játék, igazi bűnös élvezet. Teszt 4 oldalon!

HÓNAP TESZTJE

King Arthur II

A magyar srácok ismét megcsinálták. A King Arthur II képes újra behálózni a játékosokat. Teszt 4 oldalon!

A HÓNAP BEMUTATÓJA

Feltámadás: XCOM – Enemy Unknown

Feltámad a széria, és még csak nem is FPS-formában, hanem az eredeti játékmenettel. Bemutató 4 oldalon!

Ahogy picit hátrébb a levrov hasábjain is megemlékezünk róla, 2012 februárja igen zimankósra sikeredett, több hírlap és portál attól sem riadt vissza, hogy az évtized telének nevezze ezt az időszakot. Te mivel készültél fel a durva hidegre?

Bate

Igazából nem készültem semmivel, ugyanis nekem azt tanították (és így is tapasztaltam), hogy télen hideg van, így különösebben nem ért meglepetésként, hogy 2012 telén is lehetnek mínuszok és eshet a hó. Minden ment rendesen, csak kicsit fehérebb lett körülöttem a világ.

Miguel

Százhalombattán, ahol lakom, nagyon egyszerűen oldjuk meg a hideg elleni védekezést: feljebb tekerjük picit a hőerőmű erre az esetre fenntartott kapcsolóját, és körbeüljük a hangulatosan duruzsoló, jó meleget árasztó gázturbinákat.

Chris

Én egész ősszel pakoltam magamra a kilókat, melyek eddig egész jól megvédtek a hidegtől. Csak azt hagytam ki a számításból, hogy most nehezebben megy rám két nadrág egyszerre, a fogyasztásom is megnőtt, ami a gázszámlával együtt már jelentős költségtöbbletet eredményez.

JohnBart

Csak a szokásos népi praktikákkal: egy hólapáttal, hogy megtisztítsam a járdát, némi házival, hogy ne érezzem, ahogy ráfagy a tenyerem a lapátra, és végül egy rakat szitokkal, amit a „télre felkészült" tömegközlekedési vállalataink vezetésének ajánlok sok szeretettel.

Wilson

Egy rekesz Jim Beam és ugyanennyi energiaital, 40-nél is több befejezetlen, vagy félbehagyott játék, vastag takaró, folyamatos online kapcsolat, Hasselhoffos póló – jöhet a tél, jöhet az apokalipszis is, rajtam már semmi sem foghat ki!

Midnite_

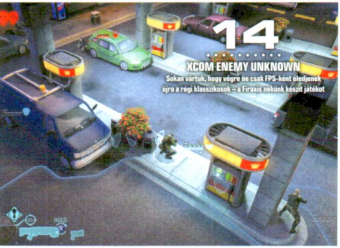
Összesen kb. nyolc órát játszottam a Skyrimmel, ennek 90%-a hirtelen kitörő hóviharokban való bolyongással telt, szóval a kegyetlen fagyokat én nyugodtan, felkészülten várom. Talán majd építek magamnak egy iglut Minecraftben - csak a biztonság kedvéért.

Chocho

Én megtettem a szükséges előkészületeket: vettem egy rendes téli bakancsot, béléssel meg minden, mert a tavalyi, állítólag 100%-ig vízálló cipőm két hétnyi viselés után nemes egyszerűséggel kettétört. Így most jó, nem fagyok meg.

szati

Előbányásztam a jégeralsómat, a sapkámat, kesztyűmet. Az első nap elhagytam a sapkát és a kesztyűt, de nem, a jégeralsómat nem, én kérem szépen házasember vagyok. Ja, és persze, hogy a kis piros autóm aksija meg lemerült, úgyhogy leadás napjaiban fázhattam a megállóban.



Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 XCOM - Enemy Unknown
018 Hitman: Absolution
020 South Park
024 Dirt Showdown
026 MS Flight
028 Project C.A.R.S.
030 Euro Truck Simulator 2
032 Ghost Recon Future Soldier
036 Syndicate – kipróbáltuk

TESZT

040 Kingdoms of Amalur: Reckoning
044 Settlers Online
046 King Arthur II
050 Postal 3
052 The Darkness 2
056 NCIS: The Game
057 Mortal Kombat Arkade Kollection
058 Choplifter HD
059 Uncharted: Golden Abyss
060 Final Fantasy XIII-2
061 Soul Calibur V

PC GURU EXTRA

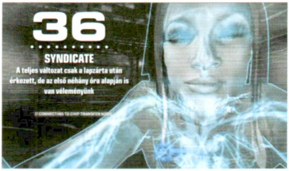
062 A 15 legjobb Skyrim-mod
064 Új vizeken – Generációváltás és új platformok

HARDVER

072 Hardver hírek
074 Windows Phone 7 kontra iOS – 2. rész
077 AMD HD 7970 teszt
078 PS Vita bemutató
082 Guru ÁlomPC
084 Homok a Gépezetben
086 Hardvermentőöv

ROVATOK

066 Top 5 Legjobb vétel
067 Nosztalguru
068 Gondolatébresztő
070 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág
096 Egy kis közösségi élet



DVD-TARTALOM

A 2003-as évfolyam egyben, 2 teljes játék 1 helyett

PC GURU 2003 - A TELJES ÉVFOLYAM

Ebben a hónapban PC Guru retró rovatunkba nem egy, hanem rögtön 11 lapszámot pakoltunk. A 2003-as évfolyamunkban olyan játékokról olvashattok teszteket, mint a Freelancer, a C&C: Generals, vagy a Rise of Nations. Csupa-csupa legendás alkotás, melyek láttán mindenkiből előtörnek a nosztalgikus gondolatok. A PDF-formátumban lévő fájlok megtekintéséhez csupán egy Adobe Reader című programra lesz szükségetek, melyet ugyancsak megtaláltok a DVD-melléklet Turkáló rovatában.

SYNDICATE ÉS GHOST RECON — VIDEÓK

Magazinunkban nyolc oldalon keresztül olvashattok a hamarosan megjelenő Syndicate és Ghost Recon: Future Soldier játékokról, melyek átolvasása után jó eséllyel már tudni fogjátok, érdemes lesz-e beszereznetek a játékokat. Mindenesetre, ha a cikkek elolvasása után is kétségetek marad a vásárlást illetően, nézzétek meg a DVD-mellékletünkre feltett videókat, melyekben a legelőnyösebb oldalukról ismerhetitek meg az idei év két szuperprodukcióját.

BMW M3 CHALLENGE — INGYENES JÁTÉK

Egy ingyenes autóverseny-szimulátort köszönthetünk a BMW M3 Challenge-ben, s ahogy a címéből kiderül, a játékban a legújabb BMW M3 Coupé körül forog a móka! Bár a programban csupán ez az egy választható autótípus van (csak a kaszni színét változtathatjuk), viszont a játékmenet eszméletlenül realisztikus és a grafika is elfogadható, s ami a legfontosabb: nem kell érte fizetnünk. A négyféle játékmód között megtalálhatjuk az online, illetve a LAN-os többszemélyes módot.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

2012/3-as számunk DVD-mellékletére négy videotesztet sikerült felpakolnunk, melyeken keresztül megtudhatjátok, hogy valóban érdemes-e beszerezni a Battlefield 3 Back to Karkand kiegészítőjét, hogy mennyire brutális a Darkness 2, hogy tényleg olyan gagyi-e a Goldeneye 007: Reloaded, mint ahogyan azt előző számunkban írtuk, s hogy mekkora kalandra számíthatunk a Kingdoms of Amalurban. Játékbemutatóink után nézzétek meg külvilág rovatunkat is, amiben mozielőzetesekkel várunk titeket!

ÍZELÍTŐ

A sűrű havazás teljesen betemetett minket, ha akartunk volna, akkor se lett volna túl sok esélyünk menekülni a szerkesztőségből. Ezért inkább fogtuk magunkat, berendeltünk pár pizzát, s összeállítottuk az idei év egyik legerősebb számát, amelynek DVD-mellékletére egy igazán ütős teljes játékot sikerült felpakolunk, amely minden autóversenyt kicsit is kedvelő férfi szívét megdobogtathatja. A GTR Evolution mellett szokásos videotesztjeink is előkelő helyet foglalnak lemezünkön, melyek közt négy játék bemutatóját találhatjátok, valamint külvilág rovatunkra is jutott pár megabájtnyi hely, amiben öt mozielőzetest rejtettünk el.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: SKZ2J6

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva (lásd a DVD-mellékleten) egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 5-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. április 1-ig** érvényes.

RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME + GTR EVOLUTION

[ÍRTA CHOCHO] **Benzingőz, lóerők és férfias küzdelem – nagyjából erről szól az autóversenyzés, azonban ritka, hogy ezt az élményt a maga csupaszságában kapjuk meg egy játéktól. Szerencsére a SimBin tudja, mi kell az autózás szerelmeseinek.**

ADATOK

KIADÓ
SimBin Studios
FEJLESZTŐ
Atari
MŰFAJ
Szimulátor
MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,7 GHz Pentium 4 (vagy annak megfelelő), 512 MB RAM, DirectX 9 kompatibilis videokártya, 2,5 GB HDD, aktív internetkapcsolat a termék aktiválásához, élő Steam-fiók.

A SimBin neve a 2005-ös GTR óta egyet jelent a minőséggel, a srácok évről-évre képesek voltak elkápráztatni bennünket. Az autószimulátorok fejlesztőit nem szokta felvetni a pénz, hisz relatíve kis közönség érdeklődik a munkájuk iránt, ám a GTR sorozat valahogy megtalálta az arany középutat a keményvonalas szimuláció és a szélesebb körben is eladható félszimuláció (mint amilyen a népszerű Shift széria) között. A csapat jelenleg gőzerővel dolgozik a nemrég bejelentett GTR 3-on, mi pedig büszkén nyújtjuk át nektek a brigád eddigi legteljesebb munkáját, a 2007-ben megjelent Race 07-et. Sőt, a játék első és legnagyobb kiegészítőjét, a GTR Evolutiont is rápakoltuk a lemezre, hisz ha már lúd, legyen kövér.

SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

A Race 07 alapvetően tehát nem más, mint egy autóversenyes játék, mely sok hivatalos licencének hála meglehetősen élethű képet fest a modern versenyvilágról. A játék tartalmazza a WTCC (azaz a túraautó világbajnokság) 2006-os és 2007-es adatait és autóit, de megtalálhatók benne a Formula 3000, a Formula BMW, a Radical és a Caterham saját versenyeinek autói, sofőrökre lebontva. Sőt, ráadásként még két 1987-es túraautót is kipróbálhatunk, az összes őket vezető pilótával. Egy tehát biztos: unatkozni egyetlen autóőrült sem fog, és ez még mindig csak az alapjáték. Az Evolutionben még ennél is több autó várja az érdeklődőket, hisz megjelennek a GT sorozat autói, azokon belül is a Pro, a Club és a Sport osztály járgányai, ráadásként a WTCC Extreme Class négy képviselőjével. Izgalmas csapat, nem igaz? Persze nem kell megijedni, ha elsőre sokkolnának az adatok, a SimBin is tisztában volt vele, hogy nem csak motorolaj-szagú bukósisakban, Jörg Mülleres párnával a fejük alatt alvó rajongók fogják megvenni portékájukat. Ezért aztán összehoztak egy könnyen kezelhető és átlátható játékrendszert, ami engedi, hogy bárkiből sikeres pilóta legyen.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

GYORSTALPALÓ KEZDŐKNEK

Mivel a két játék tulajdonképpen egynek kezelhető (technikailag szinte teljesen egyformák), ugyanazok a szabályok illenek rájuk. Lássuk hát, mit kell tennünk, ha még nem vagyunk annyira otthon a pilótafülkében. Az első és legfontosabb, hogy döntsük el, milyen perifériával szeretnénk játszani. A Race 07 és a GTR Evolution egyaránt szimulátorok, ami együtt jár azzal a sajnálatos ténnyel, hogy a billentyűzet nem lesz a legjobb barátunk. A játékok

A verseny idegőrlő, mindegy, hogy szuper sportkocsival, vagy egy felspécizett Minivel hajtasz

egy egész sor kormányt támogatnak, de ha esetleg nincs otthon ilyen eszköz, egy mezei kontroller is megteszi. Bár nem olyan elegáns és szép, még mindig sokkal finomabban lehet adagolni vele a gázt és a féket, mint a nyilas gombokkal. Végső megoldásnak persze a klasszikus PC-s leosztás is megteszi, csak ebben az esetben a veteránoknak is be kell kapcsolniuk pár segítséget, mert a program tutujgatása nélkül képtelenség eredményesen játszani. Ha már megvan, mivel játszunk, jöhet a következő kérdés, a „hogyan". A Race 07 és a GTR Evo ugyanis többféle segítséget nyújt. Amiket elsőre ajánlunk, azok az automata váltó és az enyhe kormányrásegítés (kb. a Semi-Pro beállításnak felel meg). Az első négy-öt verseny után már el lehet őket hagyni, de ha nincs tapasztalatod a hasonló címekben, akkor a legjobb, ha a játékra bízzuk az oktatást, mely egyébként kifejezetten ügyesen végzi a fejtágítást. A pályák szűkek, és gyakran torlódnak fel rajtuk a kocsik (ez a túraautó versenyek általános jellemzője), így meg kell tanulnunk ügyesen manőverezni, nehogy diszkvalifikálás legyen a dolog vége. Fontos továbbá, hogy betartsuk az ideális ívet. Nélküle egyszerűen nem lehet sikeresen előzni, mert hiába hagyunk le egy ellenfelet a célegyenesben, ha az első nagyobb kanyarban le kell lassítanunk, és a mögénk került autó egyből beér minket. A Race 07 egyik legfontosabb leckéje, hogy a kanyarok sorsdöntők a versenyeken, és ez különösen igaz az online játékra. Ha nyerni szeretnénk, legjobb lesz pár kezdő körben megnézni, milyen is az adott pálya, és memorizálni az élesebb kanyarokat (ha valaki jártasabb az autós játékok

Licencelt autók, és tökéletesen kiegyensúlyozott nehézségű vezetési modell – ez a Race 07 és a GTR Evolution sikerének titka

Tökéletesen modellezett, az eredetire az utolsó kerékvető kőig hasonlító pályák

világában, örülhet, ugyanis a pályák rendre hivatalos lincencek alapján készültek, azaz itt is olyanok, mint bármely más, hasonszőrű programban). Persze az is egy megoldás, hogy a lehető legtöbb segítséget bekapcsolva végiggurulunk a bajnokságon. Ebben az esetben már csak az AI lehet ellenünk, amit megint csak le lehet butítani, ha nem bírunk vele.

GŐZFÜRDŐ

A Race 07 és a GTR Evolution egyaránt Steam köteles játékok, azaz csak és kizárólag a Valve áruházának kliense segítségével lehet játszani velük. Előnye a dolognak, hogy ha valaki gyors interneteléréssel rendelkezik, nem kell telepítgetnie a lemezről, hanem elég, ha aktiválja a rajta található kódot és letölti a játékokat. Továbbá abban is segít a Steam, hogy zökkenőmentes online élményt érhessünk el. Az internetes bajnokságok a mai napig népszerűek, a közösség pedig annyi modot (autók, pályák, évadok) gyártott a sorozathoz, hogy már külön játékokat össze lehetne rakni belőlük. A Steam ingyenes és barátságos felület, melyet minden PC Guru olvasónak csak ajánlani tudunk, így aki esetleg eddig ódzkodott a regisztrációtól, nosza, törje meg a jeget és próbálja ki, milyen együtt versenyezni a többi Gurussal.

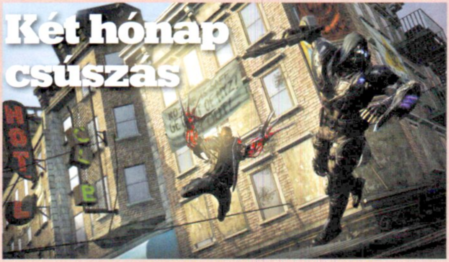
CSILLAN A KASZNI

A Race 07 nem mai játék, ez tény és való. 2007 őszén még nem volt Gran Turismo 5 és Forza Motorsport 4, ahogy Shift 2 vagy Hot Pursuit sem. Ráadásul a fejlesztők saját bevallásuk szerint sem a látványra koncentráltak elsősorban, hanem a szimulációs játékmenetre, melynek alapja az élethű fizikai modellezés. Ez utóbbival nincs is gond, sőt, még mindig etalonnak minősül. A program méri a gumikopást, a fékkopást, a gravitációs hatásokat és még sorolhatnánk, bár valószínű, hogy a legtöbb, nem fizikushallgató olvasó elaludna a nyers adatok láttán. A játék technológiai oldala kifogástalan, a látvány viszont mai szemmel már elavult lehet, főleg a felsorolt csodák után. Épp ezért ajánlott mindent a maximumra felhúzni. A mai átlag gépeknek meg se kottyan a harmadik fokozatú élsimítás, ahogy az 1920x1080-as felbontás sem. Ilyen szinten pedig, bár nem ér fel a mostani elvárásokhoz, azért klassz látványt produkál a Race 07, amit főleg a visszajátszásokkor élvezhetünk. Az autómodellek egyébként kifejezetten kidolgozottak, a hangok egyszerűen tökéletesek, a zene pedig főleg elektronikus ütemekből áll, ami ízlés dolga, mindenesetre jól megy a modern miliőhöz. Na de eleget szaporítottuk a szót, itt az ideje felsorakozni a rajtvonalra, hogy lássuk, ki a jobb!

FONTOS TUDNIVALÓK A TELJES JÁTÉKRÓL

Az e havi teljes játékot csak internetes aktiválás után lehet telepíteni, a Steam digitális szoftverterjesztő hálózatán keresztül. Ahhoz, hogy játszhass vele, mindenek előtt szükséged lesz egy létező Steam fiókra. Amennyiben még nincs Steam fiókod, látogass el a store.steampowered.com oldalra, majd az oldal tetején lévő linkek segítségével regisztrálj magadnak egy új fiókot. A játékot telepítheted a DVD-mellékletről is, vagy bármikor letöltheted a Steam kliens segítségével, aktiválni azonban csak akkor tudod, ha a Steam program fut a háttérben és van élő internetkapcsolatod. (Az aktiválás után a játék a Steam Offline módjában is elindul). A Steam klienst az előbb említett weboldalról lehet letölteni, ugyancsak a képernyő tetején keresd a letöltési linket. A játékot a Játékok menü legördítése után megjelenő „Játék aktiválása a Steamen..." menüpontban is aktiválhatjátok, amihez csak a PC Guru DVD-mellékletének papírtasakján található kód szükséges, ezt aktiválás után nem lehet többször felhasználni. A játékot telepíthetitek a DVD-mellékleten található telepítőfájlok segítségével, de amennyiben sérült a lemez, a Steamen keresztül bármikor le is tölthetitek azt. A GTR Evolution csak akkor indul el, ha már legalább egyszer elindítottad a RACE 07-et is.

Két hónap csúszás



Nehezen akar összeállni a Prototype 2 PC-s változata – a játék Facebook-oldalán közzétett poszt tanúsága szerint a konzolos változat megjelenése marad április 27., azonban a mi szempontunkból érdekesebb verzió 8 hét csúszás után csak július 24-én jelenik meg. A késedelem oka egyelőre ismeretlen, ráadásul így a PC-s Prototype 2 megjelenési dátuma jócskán a Radnet változat bónusz DLC-inek megjelenése utánra kerül, így az sem kizárt, hogy a számítógéppel rendelkező rajongók eleve kibővített pakkot kapnak majd a pénzükért.

Egy a közelmúltban megejtett sajtóeseményen látott játékmenet alapján az akciójáték folytatása igencsak megéri majd a pénzét, talán az lenne a legjobb, ha totális káosz-szimulátorként emlegetnénk ezentúl a Prototype 2-t: a robbanások, csonkolások és belezések száma látványosan megnőtt. Ennek ellenére (vagy talán épp ezért) hatalmas újítás az első részhez képest, hogy most már nem kötelező megölni mindenkit, akit csak

felkapunk a gép irányította karakterek közül – az első részben csak a kibelezés és a messze hajítás közül választhattunk, a folytatásban már óvatosan vissza is tehetjük a földre a rémült szerencsétleneket. Persze ha mégis inkább a rombolásban hiszel, kihasználhatod azt is, hogy a járművekre szerelt fegyvereket (golyószóró, rakétavető) egy gombnyomással felragadhatod, sőt, egy jó időben végrehajtott gombnyomással akár a rád kilőtt rakétákat is visszaküldheted a feladónak. Persze az ilyesmit olvasva az ember csak még jobban elkeseredik a 8 hetes csúszás miatt...

Sikeres bétateszt?

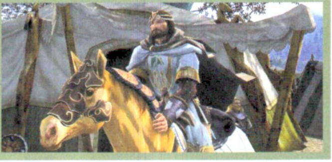
Meglehetősen furcsa következményei voltak a pár hónapja futó Diablo III bétatesztnek. A rengeteg újdonság, amit először köpködött, majd kicsit később nagyon megszeretett a játékostársadalom, nagyjából úgy, ahogy van, a kukában kötött ki. Vannak pozitívumok is: végre nem kell majd Scroll of Identification a tárgyak azonosításához (ehelyett picit vizsgálgatni kell majd az adott cuccot), kicsit közelebb került a kamera a karakterhez (a kisebb látható terület csökkentett számolásigényt is jelenthet), és (egyebek mellett) az sem baj, hogy a Stone of Recallból egy Town Portal gomb lett a kezelőfelület egy könnyedén elérhető részén. Vannak olyan változások, amikkel kapcsolatban inkább az a kérdés, hogy eleve minek kerültek terítékre: a pénzt és a tárgyakat helyettünk felszedő háziállat eleve kilógott a komor hangulatú játékból.

Kicsit nehezebben elfogadható a tárgyakat alkotóelemekre szétszedő, illetve pénzzé változtató Nephalem Cube és Cauldron of Jordan eltávolítása, és az árusokat fejlesztő Page of Trainingek eltűnése, a korábbi alapképességek átvariálása a korábbi részekben megszokott Erő-Ügyesség-Intelligencia-Életerő négyesre pedig inkább zavarba ejtő. Számtalan egyéb apróság (és számos nagyobb alkotóelem) változik még, a pontos listáért érdemes ellátogatni a PC Guru Online-ra. A szerkesztőségben megoszlanak a vélemények, a „hát, ez furcsa"-tól a „ezek megőrültek"-ig terjed a spektrum. A fejlesztők szerint a dolog ennél sokkal egyszerűbb: egy egyelőre hétpecsétes titokként kezelt, de nagyon is fix dátumig be kell fejezniük a munkálatokat, és inkább eltávolítanak egy-egy funkciót ahelyett, hogy kifussanak az időből. Ráadásul senki sem mondta, hogy a fent leírt érdekességek egy későbbi DLC vagy patch keretein belül ne kerülhetnének vissza a játékba.

Lovas harcmodor

Jó évet zárt tavaly az időközben ingyenessé váló Gyűrűk Ura MMO, a Lord of the Rings Online, és a sorozatot 2012-ben sem szeretnék megszakítani. A most bejelentett kiegészítő egészen biztosan sokakat érdekel majd, hiszen Középfölde egyik legszimpatikusabb nemzete, a rohírok lépnek majd színre, illetve ülnek majd nyeregbe. A Riders of Rohan (Rohan lovasai) alcímű csomagban számtalan finomság vár majd ránk, de talán a lovas harcmodor a legfontosabb. Kate Paiz, a játék producere egy interjúban a következőképp írta le a rendszert. „Ülsz a hátasodon, és egyszer csak feltűnik egy füstoszlop a távolban. Épp azon gondolkodsz, hogy odaügetsz és megnézed mi az, mikor rájössz, hogy a füst egyre közelebb jön. Hamar kiderül, hogy egy csapat ork közeledik, így csak rajtad múlik, mit teszel: hanyatt-homlok menekülni kezdesz, vagy szólsz pár barátodnak, és együtt lerohanjátok a szörnyeket." Lovon ülve értékes harci módosítók érvényesek a karakteredre, ezek egyike például a lovasroham extra sebzése. Ha az első menet után az ellenség még él, dönthetsz, hogy megfordulsz, és újra legyalulod, vagy leszállsz a lóról, és a földön folytatod a csatát. Természetesen a nyeregből nemcsak önszántadból zuhanhatsz ki: egy nagyobb ütés bevitele vagy elszenvedése is kimozdíthat a látszólag stabil helyzetből.

Az új harci mének külsejükben és tulajdonságaikban is eltérnek majd az eddig – főleg utazási célból – használt hátasoktól, nagyobbak, erősebbek, harciasabbak lesznek, és a páncélzaton túl az is személyre szabható lesz, hogy milyen bónuszokat adjanak a gazdájuknak. „A lovakhoz tartozó páncélok, kiegészítők és tulajdonságok egy része a játékbeli teljesítményedhez kötött, de persze lesznek majd valódi pénzért megvásárolható extrák is", avatta be az újságírókat Kate a részletekbe. A Riders of Rohan a tervek szerint idén ősszel lesz elérhető.



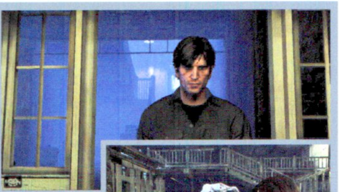
BÁR A MASS EFFECT 3 MÉG NEM JELENT MEG, MÁR MOST SZÓLT A BIOWARE, HOGY ÉRDEMES LEHET MEGTARTANI A MENTETT ÁLLÁSOKAT

Hangos hírességek

Már csak egy hónapot és néhány napot kell várnunk a Mass Effect befejező részének megjelenéséig, így most utoljára írunk úgy a játékról, hogy az még nem jelent meg. Akit eddig nem győztek meg a hírek arról, mekkora volumenű is ez a játék valójában, annak bevisszük az utolsó ütést: egyrészt nézzétek meg a képeket, amik valószínűleg az utolsók, amiket a megjelenés előtt az EA kiadott, másrészt vegyük végig, milyen színészek adják majd a hangjukat a karaktereknek. Kezdjük a visszatérőkkel: Tricia Helfer és Yvonne Strahovski neve hallatán minden igazi kocka nyálelválasztása megindul, de Martin Sheen sem kispályás alak. Az Electronic Arts az új szereplők esetében sem aprózza el a választást: Diana Allers szerepére az IGN.com-ról ismerős Jessica Chobotot nyerték meg, a James Vega elnevezésű karaktert pedig Freddie Prinze Jr. hangosítja. Hogy továbbra is a hangoknál és a szövegnél maradjunk, az átdolgozott hangzáskép mellett (amiben nem mellesleg a DICE tanácsait is kikérték a fejlesztők) 40 000 sornyi szöveg került a játékba. Számtalanszor megmentettük már a Földet, de sosem vártuk még ennyire, hogy újra megtehessük!

Fábry újratöltve

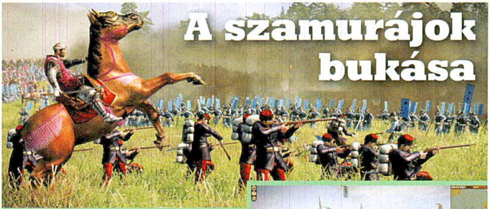
Minket is meglepetésként ért a bejelentés, de miután az m1 február 2-án bemondta, nem tehetünk mást, mint hírt adunk róla. Titkos magyar projektre derült tehát fény, azonban a játéknak sem a fejlesztője, sem a kiadója nem ismert egyelőre – annyit tudni mindössze, hogy a címe „Fábry újratöltve". Az első, napvilágot látott koncepciórajz alapján ügynökökre, fordulatos sztorira és persze jól elhelyezett humorbonbonokra számítunk.

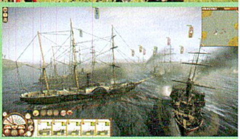


Lassan csepegnek az információk

Régóta nem ejtettünk szót a Guru hasábjain a Silent Hill legújabb, Downpour alcímű epizódjáról, azonban a Konami volt olyan kedves, és a rendelkezésünkre bocsátott egy adag játékból lopott képet, és ez kiváló alkalom arra, hogy összefoglaljuk, mi minden újat tudtunk meg az elmúlt egy évben. Az alap természetesen maradt: a Murphy Pendleton nevű főszereplő úgy keveredik Silent Hill eddig sosem látott, dél-keleti részébe, hogy felborul az a rabszállító busz, amin ül (nem önként, persze). A Downpour nemcsak abban tér majd el a korábbi részektől, hogy a története teljesen új fejezetet nyit, de a városban töltött perceket sokkal inkább körbelengi majd az interaktivitás – magyarul sokkal több felfedezni- és nyomkodnivalót programoztak a játékba a készítők. A harcrendszer továbbra is fontos eleme lesz a Silent Hill sorozatnak, hiszen az új részben is megmarad a „pisztoly helyett gereblye"-rendszer, vagyis továbbra sem kell arra számítani, hogy sorozatlövésre állított Vulcan-gépágyúval szántjuk fel a várost, sőt, a séta közben fegyvernek felszedett lapát, kasza, léc állapota romlik is majd, ha csapkodunk vele. Mivel a sorozat leginkább horrorjátékként vált híressé, fontos kérdés, hogy ezúttal mi szolgáltatja majd a nagy rémületet. Nos, amennyire az eddig látottak alapján kiderült, az „Otherworld", azaz másvilág elnevezésű szekvenciák közben kell a szívgyógyszert a kontroller mellé készíteni, a nyomasztó látványvilágú világban ugyanis minden együtt lesz egy kiváló rémálomhoz – testrészek, bútordarabok, mozgó falak, rácsok, kísérteties zene. Már csak az a kérdés, hogy PC-re mikor készül el a játék. Sajnos ezzel kapcsolatban kevés biztató hír van, de mi továbbra is bízunk abban, hogy ha durva késéssel is, de a Konami elkészíti a portot. A konzolos megjelenés a lapzártakor március 12., de manapság ez már inkább csak afféle ajánlás, nem kőbe vésett szabály.

A szamurájok bukása





Ha tetszett Az utolsó szamuráj című film, és szereted a Total War sorozatot, vagy csak simán szereted az olyan kiegyensúlyozott csatákat, mikor ágyúval és géppuskával lövöldözhetsz kardos emberekre, akkor imádni fogod a Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai című, önállóan is futtatható kiegészítő lemezét. Az alapjáték történeténél 400 évvel később kapjuk vissza a marsallbotot, hogy a császáriak vagy a sógunok oldalán állva eldöntsük, az idegenek támogatásával kialakuló modern, nyugatias Japán, vagy a hagyománytiszteletre épülő, földműves közösség legyen a jövő. A DLC számtalan újítást vezet be. A 19. századi állapotok számos egyértelmű fejlesztést előrevetítenek: lesz például vasút és gőzhajó, és ezek használata természetesen befolyásolja majd a stratégiánk kialakítását (a vasutat például nemcsak elfoglalhatjuk akár egy kisebb hadsereggel is, de a felszedett sínpárok sok bosszúságot okozhatnak majd az ellenségeinknek). A diplomácia rendszere is érdekesnek ígérkezik: a három külföldi nagyhatalommal ápolt kapcsolatunktól függ majd elsősorban a választható egységek típusa, a Gatling géppuska ugyanis továbbra sem terem magától a rizsföldön. A puskás vs. kardos felállás már önmagában ad majd egy érdekes ritmust a csatáknak, de a fejlesztők szerint a szintén új kikötői ostrom lesz az igazi nagy dobás. Egy-egy kikötő elfoglalásához nemcsak hatalmas flotta kell majd, de a vízi és a szárazföldi egységek jó koordinációja is. A hajóknak ezen túlmenően a partvidéken lefolytatott reguláris összecsapásokba is lehet beleszólásuk, az ilyen csaták során ugyanis kérhetjük a fedélzeten tárolt ágyúk össztüzét, azonban a part mentén felállított lövegekkel ugyanezt a tengeren állomásozó hajók ellen is eljátszhatjuk. A ninja és a gésa mellé három új ügynököt kapunk, a külföldi veteránt, az Ishin Shishit (nyugatbarát japán politikus) és a Shinshengumit (hát, felvizezett szamurájok, talán így a legegyszerűbb). A március 23-án (azaz Miguel szülinapján) megjelenő játékban a fentieken túl természetesen a helyszínek és a csataanimációk is megújulnak – megéri majd azt a 30 eurót, az biztos.

TOP 5

ANGLIA 01.30. – 02.05.

Football Manager 2012

Onnan lehet tudni, hogy Angliából jön az aktuális Top 5, hogy a Football Manager kurrens változata csücsül az első helyen. Bolondok ezek...

PCG XX.XX **XX%**

Star Wars: The Old Republic

Az első hónap után egyre többen mondják, hogy nem hosszabbítják meg az előfizetésüket – ez az eladásokon nem látszik.

PCG 12.02 **85%**

Battlefield 3

Van egy fogadásom, mely szerint a Battlefield 3 egészen a Battlefield 4 megjelenéséig a listán szerepel majd.

PCG 11.12 **92%**

The Sims 3

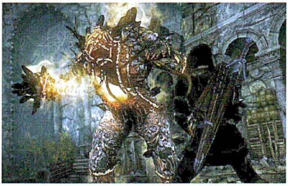
Nyertem a lottón, de hamar rájöttem, hogy csak álmodom: bementem egy boltba, és Sims 3-mat akartam venni, de azt mondták, elfogyott.

PCG 09.07 **88%**

The Sims 3: Házi Kedvenc

Először azt hittem, hogy ez csak Chris rossz vicce, hiszen az előző hónapban is ez volt az ötödik, de kiderült, hogy sajnos nem.

PCG 11.12 **83%**



Kiegészül a Witcher 2

Soha rosszabb hírt ne kapjunk, mint a Witcher 2 Enhanced Edition bejelentése! Alapvetően arról van ugyan szó, hogy a lengyelek csodajátékának egy kibővített változatát a Warner Xbox 360-ra is kiadja, azonban azt a négy órát, amivel a konzolos port hízik, a PC-s vásárlók is letölthetik majd, méghozzá ingyen. A kiadott videó az elmúlt néhány hónap leghangulatosabbika, talán a Dead Island óta nem volt ilyen minden részletében tökéletes ajánló a piacon. Nagy különbség azonban, hogy míg a zombis játék valójában nagyon nem úgy nézett ki, mint azt a mozi alapján vártuk, a kapott képek alapján a Witcher 2 nem csal. Az interneten sok helyütt még az is elhangzott, hogy a CD Projekt Red első (révbe is ért) konzolos kísérlete lesz a valaha volt legszebb X360-as cím – nem szívesen dönteném el ezt a kérdést, inkább annak örüljünk, hogy a lengyelek nem feledkeznek meg arról a PC-s táborról, aki miatt most ott tarthatnak, ahol.

Már szövik az új Pókember-játékot

Tavaly év vége felé jelentette be az Activision, hogy újra nekifut a Csodálatos Pókember kalandjai videojátékosított feldolgozásának, és az akkori videó után most végre megjött az első kép is. Az egyelőre a „The Amazing Spider-Man" cím alatt futó projekt mögött a korábban számos szuperhősös (köztük jó néhány Pókemberes) játékot is összehozó Beenox áll. Elmondásuk szerint megint az a cél, hogy nyitott világú, már-már sandbox akciójátékot adjanak ki a kezük közül. A munka aktualitását az adja, hogy idén kerül a mozikba a hálószövő kalandjainak remake-je is, így a múltbéli tapasztalatok alapján kicsit ijesztő, hogy valójában ismét nem önálló programról, hanem filmfeldolgozásról beszélünk, de egy kép alapján még nem húzzuk rá a Beenoxra a vizes lepedőt. Főleg azért nem, mert a meglehetősen plasztikus képi világ alapján még jól is elsülhet ez a kísérlet – nem szabad elfelejteni, hogy a film készítői sem átallották lenyúlni a Mirror's Edge parkour-jelenetét, és ha Pókfej is Faith-hez hasonló kameranézetet és lendületet kap, már csak a harc- és a küldetésrendszer gatyába rázása lesz hátra. (Persze, hogy úgy értem: „csak".)

MEGVALÓSULNI LÁTSZANAK A RÉGÓTA TERJEDŐ PLETYKÁK A THQ CSŐDKÖZELI ÁLLAPOTÁRÓL – ERRŐL BŐVEBBEN A 64. OLDALON OLVASHATTOK

Hatodszor is eljő a gonosz

Senkit nem lepett meg a Capcom, amikor (a szokásos, mára elkerülhetetlenné váló információszivárgást követően) bejelentette, hogy a fiúk a bányában minden erejüket bevetve dolgoznak a Resident Evil következő részén, ami a rendkívül ötletes 6 alcímet kapta. A RE 6 végre nem kézi konzolos vadhajtás (Revelations) vagy akciójátékká varázsolt Left 4 Dead klón lesz (Operation Raccoon City), hanem az eddigi sztorihoz szervesen csatlakozó, új epizód. 10 évvel járunk majd a Raccoon Cityben történtek után, és az USA elnöke úgy dönt, hogy ideje elmondani a valóságot az embereknek is abban a reményben, hogy az amúgy is elharapódzó bioterrorizmushoz lassanként hozzászokó lakosság talán már könnyebben veszi az akadályt. Persze elég unalmas játék lenne a RE6, ha nem lenne valami csavar – az elnököt és kíséretét terroristatámadás éri, ráadásul az áldozatok valami olyan anyaggal érintkeznek, amivel nagyon nem kéne, és innen már csak egy lépés a sorozat korábbi epizódjaiból jól ismert Leon S. Kennedy életének legnehezebb döntéséről beszélni (már ami leginkább a durván megváltozott életkörülményekkel büszkélkedő amerikai elnököt illeti, legalábbis). A több szálon futó cselekmény eközben a Bioterrorism Security Assessment Alliance egyik ügynökét, Chris Redfieldet is bevonja a történésekbe, ő Kínában kezd, de a sorozatban most először lesz arra példa, hogy ő és Leon (a két nagy kedvenc) együtt szerepeljenek, persze számos egyéb, ismerős és egyelőre ismeretlen karakterrel egyetemben. Az első videók és képek alapján RE-léptékkel számolva a hatodik rész nagyjából új időszámítás kezdeteként vonul majd be a történelembe: fedezékharc, mozgalmas akciójelenetek és (dobpergés) menet közbeni lövöldözés is várható, persze a már jól megszokott, erős történeti elemekkel megtűzdelt játékmenet mellett. Megjelenés valamikor november 20-án, legalábbis a konzolos változatok esetén, a PC-s portra ennél egy kicsit tovább kell majd várnunk.

Áprilisban kihajózunk

A radar alatt jön, de ebből még nem szabad messzemenő következtetéseket levonni: a Risen 2 Dark Waters alcímű új epizódja a szerepjátékok legszebb hagyományait olvasztja majd egybe a kalózos-hajózós mókával. A több szigetet is felölelő történetben a saját bárkánk nemcsak a helyváltoztatást könnyíti majd meg, de afféle bázisként is szolgál a kalandok során. Mivel pár hónap még mindig van a megjelenésig (egyelőre április végével hitegetnek minket a fejlesztők), érdemes lehet elgondolkozni az előrendelésen is, hiszen számos helyen extra küldetéssel szaporodik a játék akkor, ha idejekorán megvesszük a Gothic egyenes ági folytatásának gondolható programot. Lesznek persze olyan vetületei is a közepes sikert megélt Risennek, amik elsőre egy picit idegennek tűnnek: meg nem erősített hírek szerint Quick Time Eventek is kerültek a játékba, vagyis olyan minijátékok, amik a reflexeinket tesztelik elsősorban. Szerencsére azért olyan fejlesztések is zöld utat kaptak, amikkel az első részben nem voltunk teljesen elégedettek. Björn Pankratz a HookedGamersnek adott interjújában elmondta, hogy az egyik legnagyobb figyelmet a harcrendszer átdolgozása kapta, és amellett, hogy sok hibát kijavítottak, a lőfegyverek és varázslatok beépítésével meg is újították a korábban sok kritikát kapott mechanikát.

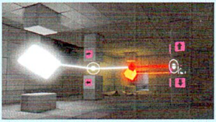
A négy lovas egyike tetszetős magánszámba kezd

Ha kicsit hátrébb lapoztok, elolvashatjátok milyen az, amikor egy játékot azzal adnak el, hogy ki mindenki dolgozott rajta (igen, a Kingdoms of Amalurra gondolok). Azonban ha ezen hírt körbevevő képeket nézitek meg, azt is megtudhatjátok, hogy milyen az, amikor híres közreműködők sztárolása helyett olyan srácokat alkalmaznak egy játék készítésekor, akik valóban a lelküket is kiteszik a sikerért. A Darksiders II amúgy is hangulatos darabnak tűnik majd, hiszen magát a Halált irányíthatjuk, kaszástul-lovastul-mindenestül. Egyetlen félelmünk van csak: a játékot kiadó THQ környékéről olyan hírek érkeznek, amik alapján az sem lepne meg senkit, ha egyszerre az derülne ki, hogy nemcsak a Darksiders folytatása nem jelenik meg, de nagyjából semmi sem – a pletykák szerint ugyanis a nagy múltú kiadó a csőd szélén tántorog, és csak idő kérdése, mikor dőlnek bele. Reménykedjünk a legjobbakban, ugyanis a Vigil Games haláli kalandja tipikusan az a játék, ami kiránthat egy kiadót a szószból.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Indie Fund: az első siker

Rovatunkban többször is beszámoltunk már inkubátorportálokról, illetve a független fejlesztőket segítő firmákról. Utóbbiak közé tartozik a 2010 júliusában elindított Inde Fund is **(http://indie-fund.com/)**, melyet az indie-szféra ismert arcai hoztak létre: Jonathan Blow (Braid), Ron Carmel és Kyle Gabler (World of Goo), Aaron Isaksen (Armadillo Gold Rush), Kellee Santiago (flOw,Journey), Nathan Vella (Might and Magic: Clash of Heroes), és Matthew Wegner (Blurst). Működési elvük egyszerű: a szerződés megkötése után hónapról hónapra fizetik a fejlesztő kiadásait, akinek csupán az újabb verziókat (build) kell bemutatnia, bizonyítván, hogy halad a meló, más megkötés, elvárás, határidő nincs. A támogatást a megjelenés után, a bevételekből kell kifizetni, ha ez



megvolt, minden további eladás után pár százaléknyi részesedés jár a csoportnak. Ráadásul, ha kedvezőtlen a termék fogadtatása, és három év alatt sem jön össze annyi profit, amiből a készítő ki tudja fizetni a tartozását, elengedik azt, és minden bevétel őt illeti.

Szerintem elég korrekt feltételek ezek, és úgy tűnik, a dolog működik is, ugyanis már az első támogatott projekt fényes sikert hozott. A valóban elképesztően kreatív és nagyszerű, leginkább a Portalhoz hasonlítható Q.U.B.E **(http://qube-game.com/)** január 6-án jelent meg a Steamen, és négy nap alatt (!!!) 12 ezer példányban kelt el, amiből a fejlesztő Toxic Games rögtön vissza tudta fizetni a 90 ezer dollárnyi apanázst. Az Indie Fund a gratuláció mellett kifejezte szándékát, miszerint a továbbiakban is figyelemmel kísérik a csapatot, és minden segítséget megadnak nekik, hogy megőrizhessék független státuszukat. This is a beginning of a beautiful friendship...

Johann Sebastian Joust

Az emberi kreativitás előtt mindig fejet hajtok, így hadd számoljak be a dán Die Gute Fabrik eme mókájáról **(http://gutefabrik.com/joust.html)**, melynek prototípusa jelenleg PS Move-ra készült el, bár eredetileg a 2011-es Nordic Game Jam versenyműve volt WiiMote-ra (el is nyerte a közönségdíjat), azaz minden olyan kütyüre adaptálható, amely mozgásérzékelővel bír. Semmiféle grafikus felület nincs a játékhoz, egyszerűen mindenki (2-7 fő) a kezébe fog egy kontrollert, amelynek van egy érzékenységi határa, és ha ezt túllépjük, kiesünk. A lényeg tehát, hogy meglökjük ellenfelünket, miközben a saját perifériánkat megvédjük – azonban a zene (a Bach által írt Brandenburgi versenyek részletei) hol lelassul, hol felgyorsul. Előbbi esetben szűkül ez a határérték (azaz nekünk is lassabban, óvatosan kell mozognunk), utóbbi esetben kitolódik, ilyenkor van egy kis idő arra, hogy akcióba lendüljünk. Elképesztően vicces dolog és zseniális ötlet, nem véletlenül nyert két díjat az IndieCade-en tavaly, és van versenyben az idei IGF fődíjáért is...

Dear Esther

Mikor e sorokat olvassátok, már kapható lesz a Steamen ez a különös hangulatú, varázslatos utazás, amely leginkább a Path és a Graveyard rokona, azaz nem nevezhető hagyományos értelemben játéknak. Egy szigeten bolyongunk, ahol rajtunk áll, merre indulunk, és bizonyos pontokon megszólalnak hősünk visszaemlékezései, így áll össze lassan a kép, ki is az az Esther, akihez e sorokat írtuk, mi történt vele, hol vagyunk, kik vagyunk, miért vagyunk. A Dear Esthert **(http://dear-esther.com/)** Dan Pitchback készítette még 2008-ban, Half-Life 2 modként, és zajos sikert aratott (akit érdekel, az eredeti verzió letölthető Desuráról, de kell hozzá egy telepített HL2 is). Az apró csoda láttán Robert Brisco (ex-DICE, többek között a Mirror's Edge pályatervezője) úgy döntött, az eredeti szerző bevonásával önálló alkotássá dolgozza át azt, megtartva minden értékét (így Jessica Curry zenéjét és Nigel Carrington szinkronhangját), ám újraalkotott (varázsos!) látványvilággal. Aki érti az angol nyelvet, és nem ijed meg a lélekmélyi utazásoktól, nem fél megélni más ember fájdalmát és boldogtalanságát, és nem bánja, ha egy átélt mű vége nem hepiend, annak mindenképpen figyelmébe ajánlom ezt a gyöngyszemet, melyet egyébként szintén az Indie Fund támogat, és amely az idei IGF-en négy kategóriában is versenyben van.

A ROVATUNKBAN KORÁBBAN BEMUTATOTT DUSTFORCE MÁR MEGVÁSÁROLHATÓ A STEAMEN, 7 EURÓÉRT!

PixelJunk-játék PC-n!

Történelmi pillanathoz érkezett el a PC-s indie-szegmens: 2012. február 2-án megérkezett az első (és reméljük, nem az utolsó) PixelJunk-játék Steamre. A kiotói, független Q-Games stúdió 2007-ben indította útjára a szériát a Sony támogatásával, azzal a szándékkal, hogy olcsó, szórakoztató, egyedi játékokat készítsenek PS3-ra. A PixelJunk Eden **(http://pixeljunk.jp/library/Eden/)** a harmadik volt a sorban, mely igen jó kritikákat kapott, és nagy meglepetésünkre (no meg örömünkre) most ezt portolták át PC-re, ráadásul megkaptuk az Encore expanzió pályáit is, Steam achievementekkel, ranglistával és felhővel, bár sajnos a négyfős kooperatív mód kimaradt a csomagból. A játék egyébként egy zseniális dizájnú platform/puzzle, amelyben egy kis lénnyel kell elérnünk és begyűjtenünk a magasban elhelyezett speciális objektumokat. Ehhez az ellenségektől polleneket kell gyűjteni, ezekkel az „alvó" magokat aktiválni, és az így kinövő növényeken felkapaszkodni. Addiktív, rendkívül hangulatos cuccról van szó, ráadásul kedvező áron...

Pineapple Smash Crew

A newcastle-i Rich Edwards egyszemélyes „stúdiójának" első játéka, mely február 2-án jelent meg Steamen és Desurán, igen ígéretes kezdet. A PSC **(http://www.richmakegame.com)** a kilencvenes évek klasszikus, felülnézetes „run and gun" játékait idézi, olyan címeket, mint a Cannon Fodder vagy az Alien Breed, melyet tovább erősít az elismert chiptune komponista, Syphus által jegyzett muzsika. A játék tehát egy pörgős mészárszék, amelyben véletlenszerűen generált pályákon kell egy négyfős teammel különféle feladatokat megoldanunk, és persze tengernyi ellenséget felaprítanunk. Ehhez tizenháromféle gránátot, aknát, miegymást használhatunk fel, és négyféle power-up segíti munkánkat. Igazi retró hangulatbomba!

Snapshot / Offspring Fling

A 25 éves, arizonai Kyle „Xerus" Pulver **(http://www.kpulv.com/)** a szegmens ismert figurája, bár leginkább a különféle versenyekre, game jamekre összedobott alkotásairól (melyekkel általában el is viszi a fődíjakat...) – érdemes kipróbálni a honlapjáról is elérhető, ingyenes Verge vagy a depict1 című mókát, meglepően szórakoztató és jól összerakott munkák, melyekből akár „egész estés" játékot is szívesen látnánk. Van azonban két olyan projektje, amelyre különösen érdemes odafigyelnünk.

Az első a Snapshot **(http://www.retroaffect.com/games/1/snapshot/)**, amely idestova öt éve készül. Kyle ezt a Clarkson egyetemen megismert haverjával, Peter Jonesszal kezdte el építeni, és miután a 2009-es IGF-en bejutottak vele a döntőbe, megalapították a Retro Affect stúdiót harmadik csoporttársuk, David Carrigg társaságában. A játék valóban egészen zseniális: egy 2D-s platform/puzzle címről van szó, amelyben egy kis robottal kell túljutnunk a pályákon úgy, hogy különféle (akár statikus, akár mozgó) objektumokat lefotózunk, majd a fényképet a megfelelő helyen lehelyezzük. Ám ha ezen például egy lefelé eső láda van, és a fotót megfordítva rakjuk le, a tárgy felfelé fog zuhanni tovább (a hivatalos oldalon látható videó jól bemutatja a lehetőségeinket). Nagyon várós, reméljük, most már lassacskán tényleg befejezik a srácok...

A másik, Kyle saját projektje, a február elsején leleplezett Offspring Fling **(http://offspringfling.com/)**. Ennek prototípusa is egy 2011-es game jamre készült, amelynek témája az anyaság volt. A „csíra" olyan sikert aratott, hogy barátunk elhatározta, teljes játékká bővíti. Mechanizmusát tekintve ez is egy 2D-s platform/puzzle, amelyben egy anyaállattal kell összegyűjteni a több mint száz (!) pályán elszórt kicsinyeket, és azokat biztonságba juttatni, miközben az ő segítségükkel túljutunk a különféle akadályokon és ellenségeken. Briliáns ötlet, mókás kivitelezés (hangulatában leginkább a Toki Torira emlékeztet), ráadásul a zenéjét Alec Holowka szerezte, akit talán már nem kell bemutatnom hűséges olvasóinknak...

REKORDMENNYISÉGŰ, 570 NEVEZÉS ÉRKEZETT AZ IDEI IGF-RE, EZ 45%-KAL HALADJA MEG A TAVALYI SZÁMOT.

XCOM ENEMY UNKNOWN

OLYAN RÉGÓTA KÖNYÖRGÜNK EGY JÁTÉKÉRT, AMI A KILENCVENES ÉVEK KLASSZIKUSAINAK ÖSSZETETTSÉGÉT HOZZA VISSZA, HOGY ALIG HITTÜNK A SZEMÜNKNEK, MIKOR A 2K GAMES BEJELENTETTE: A FIRAXIS A CIVILIZATION V BEFEJEZÉSE ÓTA A JÁTÉKTÖRTÉNELEM EGYIK LEGNAGYOBB KLASSZIKUSÁNAK MODERN VÁLTOZATÁN DOLGOZIK. BÁR VANNAK INTŐ JELEK, A LÁTOTTAK ALAPJÁN VALAMI OLYAN KÉSZÜL A MARYLANDI CÉG IRODÁIBAN, AMI UTÁN VÉGRE NEMCSAK A KAZUÁR RÉTEG, DE AZ ÖRÖKKÉ FANYALGÓ RÉGI MOTOROSOK IS IMÁBA FOGLALJÁK SID MEIER CSAPATÁNAK NEVÉT.

ADATOK

KIADÓ
2K Games
FEJLESZTŐ
Firaxis
MŰFAJ
Akció-stratégia
MEGJELENÉS
2012. ősz

STÍLUSMINTA

UFO: Enemy Unknown
1994 (MICROPROSE)

X-COM: Terror from the Deep
1995 (MICROPROSE)

Rögtön az elején tisztázzuk: igen, van egy másik XCOM nevű játék is, és azt is a 2K Games adja ki – eddig tartanak a párhuzamok. Az ugyanis valószínűleg FPS lesz, és a jelen állás szerint tűzre való szemét, szóval zárjuk is egy dobozkába, és 2013-ig, azaz a tervezett megjelenésig dobjuk messzire a kulcsot, foglalkozzunk inkább fontosabb dolgokkal. Például azzal, hogy Sid Meier többszörösen bizonyított csapata min dolgozik – egy XCOM nevű, Enemy Unknown című játékon. Oké, ilyen is volt már, méghozzá 1994-ben. Akkor miért ez a nagy izgalom? Hát mert minden idők legjobb stratégiaművesei nekiálltak remake-et készíteni a valaha született legjobb akció-stratégiának! Így már rögtön érdekesebb, nem igaz?

LEHETETLEN KÜLDETÉS

Természetesen egy ilyen játékhoz hozzányúlni mindig veszélyes feladat. A rajongók (az eddigi tapasztalatok alapján teljesen jogosan) általában rögtön tiltakoznak, és úgy lesznek egyre dühösebbek, ahogy érkeznek az információk a várható változásokról, az eredetiben meglévő, de a feldolgozásból ilyen-olyan indokkal kihagyott lehetőségekről. Jake Solomon, az új XCOM: Enemy Unknown vezető dizájnere egy interjúban elmondta: a klasszikus rész a kedvenc játéka, tizenhat éve dolgozik a Firaxisnál, és azóta el akarta készíteni a remake-et, de nagyon jól tudta, hogy egy ilyen projekt hatalmas kihívás. Már eleve a harcrendszer borzasztóan összetett dolog, ráadásul, ha hűek akarnak maradni a klasszikushoz, akkor az a minimum, hogy rombolható környezetet programoznak a csatákba, háromdimenziós fog of war rendszerrel (vagyis olyan megoldást, amikor a játékos a képernyőn csak azokat az ellenfeleket és eseményeket látja, amiket az általa irányított harcosok is láthatnak). Egy-egy küldetés sikere az épp aktuális tudományos fejlettségünktől is függ, ezen túlmenően az összecsapásnál számít az embereink felkészültsége, a magukkal vitt felszerelés, és még ezernyi olyan dolog, ami nemcsak a stabil, kiegyensúlyozott játékmechanika megalkotását nehezíti meg, de mindezt leprogramozni sem egyszerű. Ráadásul, ha mindez megvan, akkor még mindig csak a játék egyik feléről beszéltünk – a harc mellett ugyanis ott a stratégiai térkép, a diplomáciai döntésekkel, a kutatások irányításával, a gazdasági mikromenedzsmenttel és a bázisépítéssel. „Éveken keresztül csak beszélgettünk a Firaxisnél arról, hogy is kellene nekilátni ennek az első nekifutásra lehetetlennek tűnő vállalkozásnak. Aztán egyik napról a másikra hirtelen úgy éreztük, hogy itt az idő – átláttuk a feladat minden szintjét, és most már képesek voltunk olyan végeredmény előállítására, ami úgy modern és naprakész, úgy tud megfelelni a mai kor elvárásainak, hogy közben hű marad az eredetihez is. Ráadásul nem tudsz úgy eldobni egy követ a stúdióban, hogy ne egy megszállott XCOM-rajongót kólints vele fejbe."

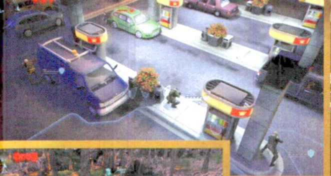
ÖSSZETETT VOLT, ÖSSZETETT MARAD

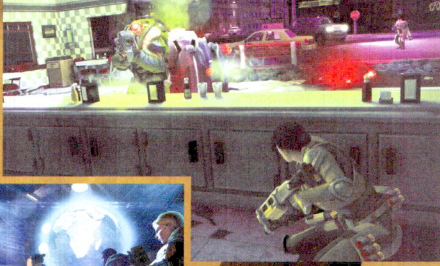
Manapság, amikor a fejlesztőcsapatok és a kiadók ötlettelensége miatt nem születnek valódi, új ötletek, kicsit nehéz elhinni, hogy milyen zseniális játékok születtek a kilencvenes évek közepén. Az XCOM (vagy UFO, attól függ, hogy az európai vagy az észak-amerikai doboz feliratát nézzük) Enemy Unknown például egy olyan akció-stratégia hibrid volt, amiben azóta is csak ritkán alkalmazott összetettség okozott nehéz pillanatokat a játékosoknak. A legnehezebb, hogy két merőben eltérő játékteret kellett közös nevezőre hozni: egy globális gazdasági- és politikai szimulátort, illetve egy egészen lokális, alig párszáz négyzetméterre leszűkített harci stratégiát. A végeredményről talán az mond el a legtöbbet, hogy tíz olyan emberből, aki akkor játszott az XCOM-mal, nyolc még ma is órákat tud beszélni a 15 évvel ezelőtti élményeiről anélkül, hogy levegőt venne.

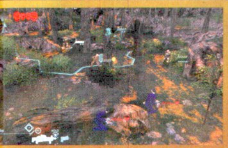
Az első információk alapján a Firaxis jóval dörzsöltebb annál, mintsem egy ilyen jó

Érdemes folyamatos tűz alatt tartani a halálos mentális csapásra képes szürkéket

A mesterlövész az épületek tetejéről könnyedén belátja az egész pályát







A Civilization készítőitől nem is várhat mást az ember, mint gyakorlatias, modern grafikát

rendszer helyébe valami újat álmodjon. A játéktér továbbra is kettős. Alapból most is a bázisunkat látjuk majd, ezen belül pedig a földgolyó modellje lesz az az eszköz, amit a legtöbbször bámulunk a játék során. Ide fut be minden fontos információ a földönkívüliek rosszalkodásáról. UFO-észlelések, elrabolt emberek, megtámadott városok és egyéb furcsaságok – izgalmas hírek, ráadásul ezek bármelyikére reagálhatunk, egy fontos dolog azonban már rögtön az elején okozhat pár

néha egyszerűbb, néha összetettebb a feladat. A most bemutatott változatban például a japán kormány azzal keres meg minket, hogy amennyiben lehetséges, adjunk nekik egy szállítmányt a frissen kifejlesztett lézerfegyverekből, hogy hatékonyabban tudjanak védekezni az idegenek ellen. Ezzel a kéréssel egy időben fut be a jelzés, hogy az Egyesült Államok és Európa légterében is azonosítatlan repülő tárgyakat észlelt a légvédelem, ráadásul egy újabb hír szerint Kansas

Az XCOM: Enemy Unknown végérvényesen eldönti, hogy a kiadók vagy a vásárlók igényei miatt lesz-e mindenből FPS

kellemetlen percet. Az addig oké, hogy a játékban egy olyan szervezetet kell irányítanunk, aminek fő vállalása, hogy alaposan hátsón rúgja E.T.-t, a helyzet valójában ennél picit bonyolultabb: az XCOM ugyanis az a cég, ami a Föld minden országát védelmezi.

A teljes kép tehát úgy néz ki, hogy a minket pénzelő országok mindegyike szólhat, ha kell neki egy kis segítség, és bizony nem is leszünk híján az ilyen megkereséseknek. Persze ezek sem merülnek ki pusztán abban, hogy „helló, kellene nekünk ide két ember puskával, mert rombolják a kukoricát az idegenek" – ennél

egyik városában megszaporodtak a rejtélyes hirtelenséggel eltűnt emberekkel kapcsolatos bejelentések. Kansast választjuk, és ekkor jön az igazi izgalom: össze kell állítani egy csapatot a rendelkezésre álló katonák közül, akik a kapott felszerelést magukra öltve elmennek megnézni, mi is a probléma Dorothy és Toto kutyus eredeti hazájában. Egy nehézfegyver-szakértőt, egy mesterlövészt, és egy mindenes bakát küldünk a helyszínre.

OTTHON, ÉDES OTTHON

Amíg odaérnek, kicsit körbenézünk a bázison. A '94-es klasszikusban is fontos szerepe volt a bázisoknak, a Föld megfelelő védelme miatt érdemes volt minden földrészen létesíteni egyet, és ezeket aztán különböző laborokkal, gyártósorokkal és lakószobákkal felszerelni. Az új részben szinte minden marad a régiben. Most is bővíthetjük a tudományos munkatársak kapacitását, ezúttal is létesíthetünk olyan helyiségeket, ahol a fegyverek gyártása, a katonák ápolása és egyéb, a sikeres harchoz szükséges tevékenységek folynak, azonban most már csak egy helyszínt kell fejlesztenünk. A Firaxis munkatársai szerint a lényeg az, hogy maga a rendszer jól működjön, az már mindegy, hogy mindezt egy helyszínen, vagy tizenötön kell felépíteni. A bemutatott változatban például kiderült, hogy minden döntésnek hatása lesz.

Vegyük például az imént említett japán kérést: lézerpuska kellene nekik, amit a tudósaink ki is fejlesztettek. A probléma csak az, hogy pillanatnyilag inkább SHIV-ek (Super Heavy Infantry Vehicles – változó kialakítású gyalogsági támogató robotok, amik méretük okán fedezékként, tűzerejük miatt pedig támadóékként használhatók) gyártására rendezkedtünk be, tehát nem igazán tudunk segíteni a keleti szigetország lakóinak, amiért viszont nem kapjuk meg azt a bónuszt, ami azért jár, ha Japán kormánya elégedett a cégünk teljesítményével (esetünkben ez természetesen jelentős kutatási segítséget jelentene). Ez a példa azért is jó, mert elmondja, hogy mi a játék valódi nehézsége: úgy kell megvédenünk a bolygót, hogy közben óvatosan lavírozunk a diplomácia viharos tengerén is.

A japán felkérés még az egyszerűbbek, a kisebb hatásúak közül való. Ahogy peregnek a percek, úgy jönnek a komolyabb problémák: a kansasi vészjelzéssel nagyjából egy időben érkezik egy hívás Dél-Afrikából is, azonban mi már döntöttünk, az amcsik fontosabbak – az afrikai kontinens népének cserbenhagyása alaposan lecsökkenti azt az elégedettségi mutatót, ami alapján eldől, mennyire támogatják a cégünket az adott országok. Még pár ilyen húzás, és búcsút inthetünk az Afrikából érkező ásványkincseknek, amik fontos szerepet töltenek be a bázis gyártósorainak mindennapjaiban. Persze előbb-utóbb el kell majd döntenünk, hogy melyik ujjunkat harapjuk: a Firaxis-féle XCOM szándékosan úgy van belőve, hogy időnként megszoruljon a játékos: nem nyerhetünk meg minden csatát, nem menthetünk meg minden civilt, nem teljesíthetjük minden ország kéréseit, de arra is csak csekély az esély, hogy a katonáinkat életben tudjuk tartani.

Sid kimarad

A Firaxis most először ad ki olyan játékot, aminek a címe előtt nem szerepel a legendás Sid Meier neve. A dolognak több magyarázata is van, de a legfontosabb talán az, hogy Sid ezúttal még tanácsadóként sem igazán folyik bele a munkálatokba. „Persze megbeszélem a srácokkal, hogy merre tart a játék, de ez igazából az ő buli-juk." És hogy szerinte mennyire biztos a siker? „Szeretném hinni, hogy van egy réteg, aki már régóta vár egy ilyen összetett játékra – de ha mégsem, akkor még mindig ott vannak a stratégia- és az akciójáték-rajongók."

Változatos, soha nem ismétlődő terepen kell majd felvenni a harcot az idegenekkel

HAZAI PÁLYÁN, IDEGENBEN

Ahogy ezen tűnődünk, a csapatszállító repülő földet ér Kansasban. A bolygónézetből hirtelen taktikai csatatérkép lesz, a pálya pedig egyike a számtalan előre elkészített helyszínnek. Elméletileg igen sokszor kell majd újrajátszanunk a játékot, hogy kétszer ugyanaz a látvány fogadjon minket. Most például egy benzinkút mellett kezdünk. A két fél (a mi csapatunk, és a gép irányította alienek) váltott körökben tevékenykedhetnek, de nem a régi, akciópontos rendszer szerint – egy körben egy szereplő alapvetően két dolgot tehet: mozoghat és lőhet; illetve, ha nem akar lőni, kétszer mozoghat. Szépen lassan kell előre settenkedni, hiszen a korábban már említett háromdimenziós fog of war csak igen kis részét mutatja meg a helyszínnek, és a 94-es klasszikusban megszokott alapok most is működnek: minden bokorban érdemes a halálunkra törő idegeneket feltételezni.

Nem is kell sokáig várni, az elöl haladó katona észre is vesz három sectoid típusú élőlényt, akik épp egy hullát vizslatnak erősen, de

A két képen elrejtettünk 170 darab különbséget – azaz itt látható, hogy mennyire nem viccelt a Firaxis akkor, amikor a stratégiákban csak ritkán látható rombolható környezet részleteit tervezte meg és programozta le. Autók, falak, ablakok, de még a virágágyások sincsenek biztonságban.

érkeztünkre fedezékbe vágják magukat. Az eddigi ideges nyugodtság hirtelen veszett taktikázásba csap. A nehézfegyverzet-szakértő azonnal tüzet nyit, így a földhöz szegezi a sectoidokat; a mesterlövész egy kábel és egy kampó segítségével egy taktikailag sokkal jobb helyre, a benzinkút tetejére mászik, az a katona pedig, aki észrevette az idegeneket, a körének második felében elhajít egy gránátot. Mindenki lépett a mieink közül, kezdődik az alien-kör. Szerencsére az egyikük körül annyira csattognak a nehézgéppuska-lövedékek, hogy nem jut eszébe gonoszkodni, a második, legmesszebb lévő mozgás és támadás helyett pszionikus képességeit kihasználva felturbózza harmadik társa képességeit, és az nem is rest egy jól elhelyezett találattal megkínálni a mi katonánkat. Az idegenek körének is vége, már csak egy dolog van hátra: működésbe lép az imént elhajított gránát, durva károkat okozva az egyik autóban, illetve az amögött rejtőzködő idegenben. 1-0 nekünk, és mi szerválunk – a következő körben játszi könnyedséggel ütjük ki a két másik kis mocskot. A csatának azonban még nincs vége, itt az ideje, hogy komolyabban megtapasztaljuk, milyen is a fog of war, és a puska rossz oldalán állni.

EGY PILLANAT AZ ÉLET

Továbbra is a mindenesünk megy elöl, és amikor óvatlanul benyit a benzinkút shopjába, egy gyors, alig három másodperces átvezető videó megmutatja a két mutont, az idegenek nehézfiúját, aztán egy zöld villanás, és máris csak két katonánk maradt. Bizony, ennyire rövid az élet – nincs mentődobás, nincs feltámasztó varázsige, defibrillátor: akit mellkason talál egy plazmapuska, az lent is marad, ráadásul nemcsak az emberünket vesztettük el, de a felszereléséből sem sok jut az utódjának. Sajnálkozásra azonban nincs idő, eleve csoda, hogy a csapat további tagjai nem kaptak sokkot társuk durva halála láttán. A sokk ugyanis (az eredeti játékhoz hasonlóan) most is fontos szerepet kap a csaták során. Egy-egy, a mostanihoz hasonló esemény elég ahhoz, hogy a tapasztalatlanabb kollégáknál elpattanjon a húr. Ez általában valami olyan cselekménysort indít el, ami felett sok hatalmunk nincsen: emberünk előpattan a fedezékből és üvöltve sorozni kezdi az idegeneket, esetleg ennek az ellenkezője, összekucorodik, és megmakacsolja magát. Az új részben azonban a készítők igyekeznek olyan hatásokat biztosítani, ami nem jelenti feltétlenül egy-egy csata elvesztését, sőt, ha jól kezeljük le a dolgot, még akár a javunkra is fordíthatjuk,a kialakult őrületet.

Fejlődő létforma

Az idegen erők támadásakor bevetett földön kívüli harcosok sem maradtak ugyanolyanok az elmúlt 17 év alatt: van köztük továbbfejlesztett, újragondolt, és persze teljesen új is. Lássuk, kivel lesz dolgunk idén ősszel!

Cyberdisc

Kis korongként érkezik, nagy és erős, pókszerű robot lesz belőle, ha szétnyílik. Szerencsére egynél több csak ritkán jut egy helyszínre, viszont ha összefutsz vele, biztos lehetsz abban, hogy legalább egy csapat sectoid is van a közelben.

Thin Man

A távolról kórosan sovány embernek tűnő idegen különösen veszélyes: harc közben bámulatos akrobatikus mutatványokra képes, akár több emeletet is ugrik helyből. Közelharc esetén erős savat okád a környékén állókra, pusztulásakor pedig zöld savesővé robban.

Muton

Az emberiség évtizedek óta próbálkozik egy olyan szuperkatona kifejlesztésén, ami méretében, sebzéstűrésében és teherbírásában megfelel a harctéri kívánalmaknak. A mutonok bizonyítják, hogy az alien tudósok jóval előrébb járnak, nekik már van nagydarab, páncélos alakjuk, állig nehézfegyverzetben.

Sectoid

Ha egy picit is hiszel az ufókban (vagy ha raboltak már el téged is), ismerős lesz a szürke bőrű, vékony testalkatú, nyújtott fejű, hatalmas szemű alak. Az 1 méternél alig magasabb „szürkék" igazi veszélyét nem fizikai, hanem mentális képességeik adják – a csoportokba verődő idegen létforma számos egyede pszionikus erőkkel bír.

Most azonban nincs ilyesmiről szó: a mutonok meglepték ugyan a csapatot, ráadásul első ránézésre sebezhetetlennek tűnnek, azért csak-csak puha húsból és törékeny csontból vannak ők is. Hamar kiderül, hogy sem a géppuska lőszerét nem szeretik, sem a mesterlövész puska lövedékét nem fejelik vissza. Nincs is más hátra, mint felpakolni a helyszínen talált tárgyakat, és visszatérni a bázisra. Itt aztán – szerencsés esetben – szintet léphetünk (ilyenkor az elsődleges tulajdonságok fejlődése mellett két extra képesség közül is választhatunk, például a mesterlövész minden olyan ellenfélre ráláthat, amit a csapat másik tagja lát), és leadjuk a sectoidok és a mutonok hullájából,

Nagy falat, rágós döntésekkel

Egy ilyen bejelentéskor mindig a tűz közelében ülők, azaz a fejlesztők szóra bírása a legnehezebb, most azonban sikerrel jártunk: a Guru kérdéseire Garth DeAngelis, a játék producere válaszolt.

A Firaxis igazi stratégia-specialista, de az Enemy Unknown még nektek is új terep. Okozott bármilyen problémát a Civilization-féle, teljesen körökre osztott játékmenetről történő átállás, vagy ez valami olyan, amit már régóta meg akartok lépni?
Természetesen nagy kihívás ez, de olyan, amire egy ideje már készen álltunk, Jake Solomon, a vezető tervező már régóta dolgozik az X-Com megújításán. Az igaz, hogy az Enemy Unknown mind a játékelemek, mind a rendszer szintjén eltér a Civilizationtől, de ez nem jelent problémát. Mind nagy csodálói vagyunk az eredeti X-Comnak, és megtiszteltetés, hogy egy ilyen nagynevű franchise folytatásába fektethetjük az eddigi tapasztalatainkat.

A Pirates!-t és a Civilization Revolutiont leszámítva a Firaxis még nem készített konzolos játékot (ami nem csoda, figyelembe véve a konzolos stratégiák sikereit). Okoz ez bármilyen gondot a munkák során? Lesz különbség a konzolos és a PC-s változat között? Van „elsődleges platform”?
A multiplatformos játékkészítésnek vannak nehézségei, de pont az a célunk, hogy ezt az összetett játékot mindenféle játékoshoz eljuttassuk, konzolosokhoz és megszállott PC-sekhez egyaránt. A stratégiák valóban elsősorban PC-s gyökerekkel rendelkeznek, de ne feledjük, hogy az eredeti X-Com is megjelent például Playstationre is. Az X360-as, PS3-as és PC-s változat fejlesztése egy időben történik, a felhasználói felület és az irányítás például külön megoldást kap minden esetben.

Az akciópontok eltűnése, és az örökké tartó lőszer bevezetése sokakban azt az érzetet keltheti, hogy a játékot szándékosan „lebutítják”. Valóban szükség van ilyesmire? Lesz olyan beállítás, ami az eredeti cím fogcsikorgató nehézségét hozza vissza?
Tökéletesen megértem a rajongókat, hiszen az új változatban is azt az élmény keresik majd, amit a régi adott nekik. Az igazság az, hogy ezt a nézetet a csapaton belül is képviselik jó néhányan – nagyon érdekes tapasztalat lenne, ha lejátszanánk az első néhány dizájnértekezleten elhangzottakat. Az elejétől a végéig átvitattuk a fontos elemeket, például az akciópontokat és a lőszerek kérdését is, végül köztes megoldást választottunk. Van egy bizonyos rész, amit a hangulat és a hagyománytisztelet miatt átveszünk, de akad jó néhány olyan részegység is, amit nehéz szívvel ugyan, de ki kell hagynunk. Szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy tervezzük egy olyan, „klasszikus” mód beépítését, ami kifejezetten a legkeményebb játékosok számára készül majd.

A lényeg változatlan

Bár a készítők az alapoktól fejlesztik újra az Enemy Unknownt, számos olyan elem bekerül majd a remake-be, ami már a kilencvenes években megjelent alapjátékban is szerepelt – így talán a hozzánk hasonló régi motorosok is könnyebben fogadják el, hogy a nagy kedvenc újjászületik.

Bázisnézet

Továbbra is központi szerepet tölt be a kutatást, a gyártást és a katonák képzését biztosító bázis – az egyetlen különbség, hogy míg korábban sok ilyenünk volt, most egy lesz csak. A Firaxis nem erősítette meg, de valószínűleg most is meg kell majd védenünk a játék végén a főhadiszállásunkat.

Földnézet

A fő taktikai képernyő is megmarad: a Földet látjuk, meglehetősen részletesen lemodellezve. Ide futnak be az ufóészlelésekről, és egyéb paranormális aktivitásokról szóló jelentések, és a megbízó országok kérései is itt lesznek elérhetők.

Katonásdi

Bár a mozgáspontos rendszer és a véges lőszerkészlet kikerül a játékból, a katonák tutujgatása nem lesz kisebb feladat most sem. Az egyik legérdekesebb újítás, hogy bár minden embernek van specialitása, ez az első néhány szinten rejtve marad a játékos elől.

Kutatás

A játékot tulajdonképpen a mai technológiai fejlettségről kezdjük, aztán az idegenekkel lefolytatott meccsek után talált felszerelések, illetve a visszahurcolt alien-hullák boncolása több fejlesztési ágat is elindít. Szuper mentális képességek vagy plazmafegyver? Döntsd el te magad!

páncélzatából és fegyverzetéből összegyűjtött érdekességeket a kutatóknak. Ebből aztán megint döntéskényszer lesz előbb-utóbb, hiszen a tudósok ideje véges, így meg kell mondanunk, mi a fontosabb, a plazmafegyver vizsgálata, a pszionikus képességek fejlesztése, esetleg a páncélzat erősítése.

INNEN SZÉP NYERNI

A rendszer elsőre maga alá temeti a játékost. Rengeteg rétegben folyik egyszerre a játék, számtalan döntést kell szinte egy időben meghozni, ráadásul ezek egy részéről csak később derül ki, hogy helyes volt-e. Az biztos, hogy bár a Firaxis nem kevés egyszerűsítést eszközöl majd a játék készítése közben, az XCOM: Enemy Unknown még így is az idei év egyik legnehezebb és legösszetettebb játéka lesz. Számos kérdésben van még homályos folt, de az őszi megjelenésig még valószínűleg bőven lesz alkalmunk kideríteni, milyen lesz ez a régi-új klasszikus. A látottak alapján a Firaxis az, aki sikerre viheti ezt a projektet, hiszen kevés csapatnak van akkora tapasztalata a közönségkedvenc játékok veszteség nélküli újragondolásában, mint nekik. Ráadásul most egy olyan címmel hozta össze őket a sors, aminek csak jót tehet egy frissítés – képzeljük csak el az eredeti Enemy Unknownt mai grafikával, modernizált kezelőfelülettel, egy nagy kiadóval és egy olyan, stratégiákra specializálódott fejlesztőcsapattal megtámogatva, amit az egyik legnagyobb rajongó vezet. Pillanatnyilag ugyanis épp itt állunk, őszig pedig van még idő a tökéletes játék létrehozására.

A DIVATOS GYILKOS

HITMAN ABSOLUTION

[ÍRTA CHOCHO] **A kopasz 47-es ügynök születése óta tartó pokoljárása újabb fejezethez érkezett, mely az eddigi legkiforrottabb résznek ígérkezik a gyilkos évtizedes kálváriájában. De vajon megússza-e ép bőrkesztyűvel?**

A Hitman játékok csöndes gyilkosa, a laborszökevény, szociopata 47-es ügynök már megannyi rázós szituációt túlélt, de az évek hosszú sora alatt sajnos egyre kevésbé tudott megújulni, és ennek folyományaként a 2006-os Blood Money után teljes joggal vonult kényszerpihenőre. A lopakodós akciójátékok kora különben is leáldozóban volt (illetve van), ami kapóra jött a széria fejlesztéséért felelős IO-nak, hisz így maradt idő kutatni és kísérletezni, hogy idén végre egy ütős akciójátékkal térhessenek vissza. Igen, jól olvastátok, akciójáték: bár az IO szerint a lopakodós elemek nem lettek száműzve, ez a 47-es ügynök már nem ugyanaz, akit cirka hat éve magára hagytunk. Az eltelt esztendők megedzették, brutálissá, könyörtelenné, gyorssá és megállíthatatlanná tették a szigorú tekintet mögötti érző lelket. Mielőtt azonban a kedves olvasó széttépné a magazint és a fejlesztők édesanyját emlegetve kihajítaná a PC-t az ablakon, érdemes figyelembe venni, hogy az akcióba fordulás csupán a kor többségi vásárlóigényének kielégítése, mely nem jelenti azt, hogy bennünket, régi rajongókat elfelejtett volna az IO. Épp ellenkezőleg.

A fejlesztők ugyan elrugaszkodnak a megszokott stílustól, de az ugrás konkrét távolságát – bölcsen – a játékosokra bízzák

NINCS KOPASZ FEJ...

Évek teltek el a Blood Money eseményei óta, 47-es pedig elérkezettnek látja az időt, hogy volt kapcsolattartóját, Diana Brunwoodot is örök álomba szenderítse. A régi szálak persze nem szakadnak könnyen, így 47-es belemegy, hogy teljesítse Diana utolsó kívánságát. A haldokló nő arra kéri a kegyetlen gyilkost, hogy védjen meg egy Victoria nevű lányt, aki a chicagói Rosewood árvaházban él. Mikor azonban 47-es a helyszínre ér, kiderül, hogy Diana nem véletlenül őt bízta meg a nemes feladattal. Victoria valamiért nagyon értékes lehet, mert a lány nyomában állig felfegyverzett katonák vannak, akik minden további nélkül lemészárolták az árvaház nővéreit. A sztori innentől jól kiszámítható, hisz 47-es, akit egyébként a történet hivatalosan bejelentett ellenlábasa, a Blake Dexter nevű rosszfiú is előszeretettel hajkurász, minden bizonnyal a lány megmentésére siet. Sajnos a fejlesztők ennél többet nem árultak el, így sem Victoria fontossága, sem pedig tényleges kiléte nem került nyilvánosságra. Azt viszont megígérték, hogy a sorozat kontinuitása nem szakad meg, mi több, az Absolution igyekszik közelebb hozni a múlt eseményeit a jelenhez, egészen új összefüggéseket tárva fel a bérgyilkosokat tömörítő szervezettel kapcsolatban.

... CSAK SOK-SOK LŐSZER!

A sztori tehát első ránézésre rendben lesz. Amit ilyenkor el lehet (és gyakorta el szokás) szúrni, az pont az a játékélmény, melyet a fejlesztők igyekeznek egyszerre két irányban is tökélyre vinni. A január elején bemutatott demóváltozatban a fent már emlegetett árvaházban játszódó pályát prezentálták a szerencsés keveseknek, melyet az első végigjátszás alkalmával a lehető legtradicionálisabb módon teljesítettek. A Hitman sorozat hagyományait maximálisan tiszteletben tartó játéktervezés olyan hőn szeretett elemeket hoz vissza, mint az álruhák viselése, a holttestek elrejtése, az észrevétlenség, valamint az, hogy a célszemélyek és feladatok több irányból is megközelíthetők. A rajongóknak minden bizonnyal öröm, hogy visszatér a 47-es védjegyeként számon tartott zongorahúr, valamint bizakodásra ad okot, hogy a fejlesztett mesterséges intelligencia eztán nem csak a ruházatot, de a mozgáskultúrát is figyelembe veszi – még szerencse, hogy 47-es majdnem tökéletesen másolja le a kiütött (vagy épp megfojtott) ellenfelek testbeszédét, így csak közvetlen közelről ismerhetik fel. A bemutatott pálya a beszámolók alapján kissé lineáris volt ugyan, de a célnak megfelelt (különben is, a Hitman játékok térképei sosem voltak szerteágazók, inkább csak ügyesen megtervezettek, hisz elhitették velünk a szabad akarat

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Hitman: Codename 47
2000 (EIDOS)

Hitman: Blood Money
2006 (EIDOS)

AMI A KEZED ÜGYÉBE AKAD

A fejlesztők állítása szerint a Hitman Absolution világában szinte bármi fegyverré válhat, ami a kezünk ügyébe kerül (bár annyiszor lenne ezer forintunk, ahányszor ezt hallottuk – tudnánk mit kezdeni néhány millióval, na). Hakan Abrak, vezető dizájner elmondása alapján a csapat célja ezzel az volt, hogy a játékos úgy érezze, a 47-es ügynök „a természet egy megállíthatatlan erejét" képviseli – vitatható, hogy ez mennyire áll közel a sorozat eredeti filozófiájához, az viszont tény, hogy roppant izgalmasan hangzik. Reméljük, a baltán és a kereszten túl serpenyő is lesz, azzal móka csak igazán a bunyó.

Nem tudni, mennyire haIk dolog baltát állítani valaki fejébe, de az biztos, hogy hatékony megoldás

illúzióját). Miután a küldetés véget ért, a vezető tervezői posztot betöltő Hakan Abrak közölte, hogy most újra megnézzük ugyanazt a pályát, csak épp „kicsit erőszakosabb megközelítésben". Nos, Hakan nem viccelt. Az Absolutionben 47-es ügynök minden további nehézségek nélkül teríti le a vele szembe rohanó, militáns jellegű ellenfeleket. Dörren a shotgun, loccsan az agyvelő, 47-es pedig Max Payne-től örökölt hanyag eleganciával sétál ki a teremből. Ez azonban még nem minden, a játék a Splinter Cell: Convictionben látott közelharci mechanikát is átveszi. A falra függesztett fejsze például könnyedén a figyelmetlen őr mellkasában köthet ki, egy másik fickó pedig egészen új értelmét tanulhatja meg a kereszthalálnak. A tömény erőszakot és brutalitást korunk akciójátékainak hanyag coolsága jellemzi, hisz 47-es még az időt is le tudja lassítani, ha kell.

EZ A HITMAN AZ A HITMAN

Bár nehéz elhinni, az alcím állítása a fent vázolt helyzet látszólag paradox viszonyában is igaznak bizonyul. A fejlesztők ugyanis előszeretettel hangsúlyozzák, hogy az Absolution harcrendszere a „kevésbé képzett" játékosok kedvéért létezik. A tapasztalt réteg úgysem fog róla tudomást venni, maximum akkor, ha nagyon szorult helyzetbe kerül. Utóbbi elképzelést erősíti meg az úgynevezett Instinct, azaz Ösztön-mód. 47-es született gyilkos, ez nem is vitás, az IO-nál pedig határozott cél volt a tökéletes génállomány játékmechanikába fecskendezése. Az Ösztön-módban képesek vagyunk átlátni a falakon, valahogy úgy, ahogy Batman teszi az Arkham Cityben, de akár a járőröző ellenfelek mozgását is 100%-os bizonyossággal tudjuk megbecsülni. Ha pedig forró a talaj, 47-es az ösztönei segítségével ugyanazt a kivégzési metódust hívja segítségül, amit Sam Fisher a Convictionben, azaz elég kijelölni pár rosszfiút, hogy kopasz cimboránk lassított időben lője fejbe őket. S hogy mi kikötése van az Instinct-mód alkalmazásának? Nos, élnünk kell a bérgyilkosok szabályaival, azaz csendben, észrevétlenül kell ölnünk, vagy úgy kell elrejtenünk a holttesteket, hogy senki se találhassa meg őket, míg a helyszínen vagyunk. Vagyis bár 47-es tényleg jobban bánik a fegyverekkel, mint hajdanán, képességei maximumát csak azok a játékosok tapasztalhatják meg, akik veszik a fáradságot és követik az asszaszinok útját.

A fejlesztők elmondása szerint a játék csak annyira lesz hű az eredeti Hitman-részekhez, amennyire a játékos szeretné – ez a módszer talán elejét veszi a megszállott rajongók hőbörgésének

A VILÁG VÉGE ELŐTT

A Hitman Absolution 2012-ben fog megjelenni, pontosabb információnk azonban nincs. Bár a kiadó és a fejlesztők hivatalosan hallgatnak, a bemutatott anyagok alapján sejthető, hogy a munkálatok jól haladnak, s ha van esze a Square Enixnek, akkor még a nagy, késő őszi dömping előtt piacra dobja a bérgyilkos legújabb kalandját. Bár a rajongókat az ösztönpontok jutalmi rendszerével megosztja majd a játék, valahol érthető az IO lépése. A stealth action stílus az utolsókat rúgja, mindenki darálni, öldökölni akar. Ha pedig a csapat meg szeretne élni, muszáj idomulnia a casualba hajló piac igényeihez. A magunk részéről azonban nem aggódunk. Mert végül is nem mindegy, hogy kötelező-e okosan játszani, vagy csak lehetőség? A végeredmény ugyanaz, vagyis intellektuális játékélmény, sok-sok opcióval. S pont emiatt szerettük a Hitmant.

[ÍRTA MIGUEL]

VAN EGY KIS APRÓD?

South Park

Káromkodás, fajgyűlölet, vallásparódia, fokozhatatlan gusztustalanság – akkor sincs baj, ha csak ennyi jut el hozzád abból, amit korunk egyik legmeghatározóbb társadalomkritikájában látsz. A South Park külső jegyei játékként akkor is működnek majd, ha a rajzfilmsorozatot nem szeretted.

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Obsidian Games

MŰFAJ
Szerepjáték

MEGJELENÉS
2012. 12. 31.

STÍLUSMINTA

South Park
1998 (ACCLAIM)

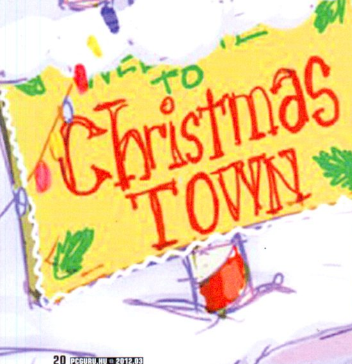
Fallout: New Vegas
2010 (BETHESDA)

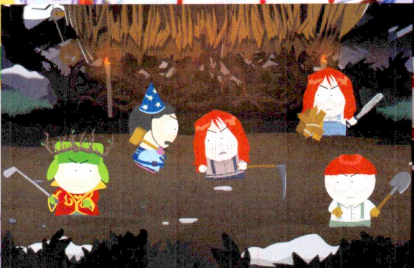
Van egy igen-igen megosztó jelenség a kortárs popkultúrában: egy első (és második, és sokadik) ránézésre meglehetősen óvodás stílusban előadott rajzfilm, a South Park. Akik nem veszik a fáradságot arra, hogy kicsit a felszín mögé lássanak, azoknak a 15 éve futó sorozat nem egyéb, mint káromkodásokkal, politikai korrektséget hírből sem ismerő témaválasztással, no és határtalan ízléstelenséggel operáló, tűzre való szemét, amit „normális ember nem néz". Azonban ha kiürített, szélesre tárt aggyal ülünk le a tévé elé, akkor van esély arra, hogy meglássuk a valóságot, és elfogadjuk a tényt: a South Park nem más, mint kőkemény társadalomkritika. Görbe tükröt állít a mindennapok embere elé, felhívja a figyelmet a hétköznapokba beleszürkülő, de valójában nagyon is fontos apróságokra, és ha mindez nem lenne elég, hát még szórakoztat is. A kortárs művészet és szórakoztatóipar, a világpolitikai történések, a társadalmi jelenségek, sőt, a jóléti államok és a tragikusan szegény országok közti szakadék mind-mind témái lehetnek egy-egy epizódnak, és persze vannak visszatérő elemek is. A fajgyűlölet, a káromkodás és az átlagos amerikai lakos sárba tiprása mellett fontos szerepe van a számítógépes játékoknak is. Felejthetetlen epizódokat köszönhetünk a Guitar Hero feldolgozásának, a World of Warcraftos résznek, és hatalmas poénok vannak abban a trilógiában is, ami a Nintendo Wii megjelenéséhez köthető.

NEM AZ ELSŐ ALKALOM

Természetesen nem most először készül játék a South Parkból. Egy világsikert arató, videojátékként is kiválóan működtethető rajzfilm nehezen kerülheti el, hogy FPS, minijáték-gyűjtemény, tower defense, vagy épp versenyjáték váljon belőle, azonban ezek többsége igen csekély sikert aratott a megjelenéskor. A diadal most sem biztosított, azonban tény: az idei év végén megjelenő, egyelőre alcím nélküli South Park lesz az első olyan próbálkozás, amiben a rajzfilmek két atyja, Trey Parker és Matt Stone is tevékenyen részt vesz.

Mint mindennek, ennek a nagy odafigyelésnek is két oldala van. Egyrészről a játékot készítő Obsidian hatalmas segítséget kap a két rajzfilmestől: Parker és Stone az elmúlt 15 év minden grafikai anyagát átadta a fejlesztőcsapatnak, és mellékeltek egy hosszú listát azokról a textúrákról, színekről és egyéb alkotóelemről, amik szerintünk passzolnak a South Park meglehetősen egységes és egyedi látványvilágába. A kapott információknak és technológiának köszönhetően a játékban megjelenő helyszínek és karakterek mindegyike a jól ismert módon néz majd ki, sőt, a mozgásuk és a hangjuk sem tér el a megszokottól. Ha itt meg is állnánk, nem lenne nagy baj, azonban az interjúk alapján a szerepjáték sok apró részlete is azon áll vagy bukik, hogy az írópáros egy-egy tagja rábólint-e az ötletre. Hogy mást ne említsünk: a főszereplő azért lesz csendben végig a játék folyamán, mert Parker ezt a megoldást szereti az RPG-kben; sőt, mivel ugyanő ki nem állhatja az elnyomhatatlan átvezető videókat, ilyesmivel nem találkozunk majd a South Park





Új fiúként nem lesz könnyű dolgod South Park városában – még egy hétköznapi Live RPG is halálos kalandba fordul egy ponton, olyan ellenfelekkel, mint a Medvedisznóember vagy a lányok.

legfrissebb játékváltozatában. Szabaduljunk meg az előítéleteinktől, és ne izguljuk túl ezeket az apróságokat, hiszen ez a két fickó egyszer már összehozott valamit, ami világsikert aratott – ha valakik, hát ők tudják, mi kell egy igazán jó SP-feldolgozáshoz.

ERŐS KEZDÉS

Ahogy korábban már írtam, a South Park látványvilága meglehetősen egyedi, és a sorozat többi része is meglehetősen „megkötött" már az elmúlt 15 évad során. Az nem igazán tűnt jó ötletnek, hogy a jól ismert szereplők, a helyi általános iskola alsósainak krémjét alkotó Cartman-Stan-Kyle hármas valamelyikét irányíthassuk (Kennyt azért nem mondom, mert őt – mint tudjuk – mindig kinyírják), és az ikonikus mellékszereplők egyike sem adná azt a szabadságot, amit a készítők szeretnének, és amit egy vérbeli RPG megkíván. Az egyetlen megoldás hát az volt, ha új szereplőt hoznak a kánonba.

Az új srác – ez leszel te, a játék összességében pedig arról szól, hogy mennyire vagy képes beilleszkedni a meglehetősen fura helyiek közé. Most költöztetek a városba, és még ki sem pakoltál igazán, mikor összefutsz Cartmannel (kivel mással, ugye), aki játszani invitál. Hogy mit? Hát élő szereplős szerepjátékot, természetesen! Nyugi, ha nem tudod, mi az, a varázslónak öltözött dagi srác majd segít, az első és legfontosabb feladat az, hogy válassz egyet az öt lehetséges kaszt közül. Lehetsz varázsló, lovag, kalandozó, tolvaj, esetleg zsidó, mindnek meglesz a maga előnye, bár az utolsó karakterosztály részleteiről egyelőre csak a sorozatban tapasztaltak alapján vannak fogalmaink (tuti, hogy lesz zsidóaranyunk a nyakunkban tartott kis erszényben).

Ha ez megvan, jöhet pár egyszerű küldetés. Lopj, akarom mondani: szerezz Kung Pao csirkét a kínai gyorsbüféből például, és mivel Cartman a kalandmester, ez a legátlagosabb feladat, amit hirtelen említhetünk – a lényeg, hogy ami egyszerű gyerekjátékként indul, az pár óra után szépen átfordul, és onnantól már nem csak néhány alsós ökörködéséről lesz szó, hanem a világ (és ezzel együtt South Park) sorsáról, minimum. Hogy pontosan kik lesznek az ellenfelek, arról egyelőre nincs pontos információ, de a sorozatot csak elvétve követők is tudják, hogy South Parkban bármi elképzelhető: a szokásos rákember-invázió, a szcientológusok és a kínaiak mellett a hippik, csövesek, hipermarketek, sőt, cukinak tűnő, de velejéig romlott meseszereplők is megjelenhetnek (és akkor a felsősöket még nem is említettem). A történetet – a rajzfilmsorozathoz hasonlóan – Parker és Stone jegyzik, és a hangjukat is megkapjuk majd. Ez utóbbi talán szokatlan lesz kicsit a magyar fülnek, hiszen, ellentétben az eredetivel, a zseniális hazai szinkronban nem két hang dominál, de a játék többi összetevője valószínűleg kárpótol majd minket ezért.

PROFIK SEGÍTSÉGÉVEL

Bár rajzfilmesként igazi polihisztorok, Parker és Stone a játék elkészítését egy profi csapatra, a PC-s berkekben igencsak ismert Obsidianra bízza. Ha más nem, hát a Fallout: New Vegas és a Dungeon Siege III elkészítése megadta a megfelelő tapasztalatot egy a South Parkhoz hasonló őrület elkészítéséhez is. A játék – bár ez első ránézésre hihetetlen – a Dungeon Siege III motorját használja majd. A grafika a rajzfilmekben megszokott elemek mellett a szintén jól ismert oldalnézetet is átveszi majd. Egy interjúban a készítők elmondták, hogy ugyan kísérleteztek más nézőponttal, valahogy nem sikerült kibékíteni a „kivágásos" technikát a háromdimenziós megjelenítéssel.

A harc már egy fokkal keményebb dió. Ha valaki ismeri a leginkább kézikonzolokon, illetve JRPG-kben divatos, körökre osztott, menüs-választós rendszert, annak könnyű dolga lesz (no meg persze annak is, aki játszott még mondjuk a Wizardry 7-tel vagy az

LEGYEN SAJÁT KARAKTERED

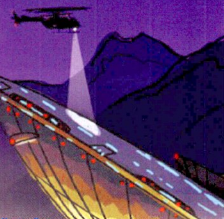
Egyelőre sajnos nem sokat tudni a karaktergenerálás rendszeréről (azon túl persze, amit a cikkben is írtam), de az biztos, hogy a South Park kis figuráit meglepő részletességgel lehet személyre szabni. Erről te magad is meggyőződhetsz a www.sp-studio.de oldalon (ennek nyilván semmi köze a THQ készülő játékához). Az ígéretek szerint a játékban is hasonlóra számíthatunk, ugyanis minden felvett ruha és tárgy megjelenik majd a karakteren.

A harcrendszerrel kapcsolatban még sok a fehér folt, de a képek alapján kék-zöldből sem lesz kevesebb

Eye of the Beholder sorozat valamelyik részével), a többieknek nem árt majd szokni picit a megoldást. A lényeg, hogy a harc elején a felek felállnak egymással szemben, a kör elején szépen kiválasztjuk, hogy ki mit csinál majd, ha rá kerül a sor (védekezik vagy támad, ha támad, mivel teszi, ha varázsol, melyik bűvigét választja), aztán az előre beállított opciók alapján lefut a kör. Ha marad élő ellenfél, kezdődik minden az elejéről, ha nem, akkor nyertünk (esetleg vesztettünk). A készítők ezt a jól bevált formulát fűszerezik meg a mostanában divatos QTE-rendszerrel: az angol quick time event kifejezést takaró (magyarul talán gyorsreagálású esemény) rövidítés azt a szituációt takarja, mikor a játékosnak a képernyőn megjelenő, véletlenszerűen kiválasztott gombokat mihamarább le kell nyomnia a siker érdekében. A South Parkban a támadás vagy a védekezés sikerességét, illetve a bekapott sebesülés mértékét döntjük majd el így, és ez egy olyan akciódús változatát ígéri a körökre osztott csatának, ami láttán minden hardcore RPG-rajongó elégedetten füttyent (főleg akkor, ha a sikeres támadások eredményét látjuk majd: csonkolás, fröcsögő artériás vérzés, guruló szemgolyók – ez a minimum, ha a sorozatot vesszük alapul). Az is biztos, hogy a szokásos jutalmak sem maradnak el, vagyis továbbra is jár majd valamiféle pénz, és persze tapasztalati pont az ellenségek legyőzéséért.

Természetesen egy igazi szerepjátékban nemcsak a történet és a harc a fontos, legalább ekkora súlya van a lootolásnak és a durva tárgykombinációknak is. Az eddig ismertetett részletek alapján ezen a területen sem kell félnünk semmitől: a kisvárosi környezetnek megfelelő arzenál annak ellenére ad majd kiváló eszközöket az epikus csatákhoz, hogy (eleinte legalábbis) nélkülözzük majd az Ezer Igazság Kardjához hasonló, fantasy játékokból ismert pallosokat, buzogányokat; helyettük inkább a kiélezett hólapát, az ólommal bélelt fakard és a lángoló labdákat eregető teniszütő lesz gyakoribb a szereplők kezében. Az egyelőre kérdés, hogy a tárgyakat csak találhatjuk majd, vagy mi magunk is készíthetünk újabbakat, az biztos, hogy különböző drágakövek beépítésével extra sebzést adhatunk majd a fegyvereinknek. A varázslatok terén is nagy lesz a változatosság, azonban erről, no meg az említés szintjén ismert idézés-rendszerről egyelőre nem sok részletet közöltek a készítők.

CHINPOKOMON BÁBOK



Nem is igazi szerepjáték az, amiben nem lehet gyűjteni valami bónuszokat adó érdekességet. Természetesen a South Parkban is számos ilyen lehetőség lesz, egyelőre a Chinpokomon-bábok létezését ismerték el a készítők. A Chinpokomonokhoz az egyik legjobb SP-epizód tartozik: a japán kormány titkos terve az, hogy a gyűjthető játékfigurákon keresztül átmossa az amerikai gyerekek agyát, így készítve elő egy Pearl Harbor elleni újabb támadást – mekkora lenne már egy ilyen küldetés!

SZABADON SOUTH PARKBAN

A karakter a tervek szerint széles körűen testre szabható lesz, az ehhez szükséges felületet (és úgy általában a játék menüjét) a magunknál hordott okostelefon adja majd. Mivel a játék elsősorban azon méri majd le a sikerességünket, hogy mennyire tudjuk elfogadtatni magunkat a többi szereplővel, lesz a telefonon egy Facebookhoz hasonló közösségi oldal, ahol láthatjuk majd a barátaink számát, illetve viszonyunkat a játék frakcióit adó mindenféle

IGAZOLT HIÁNYZÓK LESZ, AMI KIMARAD

Annak ellenére, hogy az alapból adódóan egy South Park-szerepjátékba sok minden belefér, lesz pár olyan dolog, ami egészen biztosan kimarad. Három biztos tippünk már van, ebből kettőt maguk a készítők neveztek meg, a harmadik viszont a sorozat előéletéből adódik. Szerencsére még bőven akad elmebeteg ötlet, amitől zseniális lehet ez a játék.

Séf bácsi

Az egyetlen szerep, amiben a fekete szakácsot pillanatnyilag el tudjuk képzelni, az a játék legdurvább főellenfele, lévén az eredeti karakter már évekkel ezelőtt, a tizedik évad első epizódjában csúnya véget ért – a szcientológiai egyház bűvkörébe kerülő konyhai dolgozó pedofillá változott, és Stan, Kyle, Cartman és Kenny minden igyekezete ellenére sem tudta megmenteni.

Egy kellemes nap fegyverekkel

Annak ellenére, hogy ha egy rajongó meghallja a „South Park" és a „szerepjáték" szavakat, rögtön a fenti képen látható, speciális epizód jut eszébe, a készítők egy interjúban elmondták, hogy nem számíthatunk arra, hogy ilyen stílusú grafika lesz a játékban. Szerencsére csak a rajzstílus marad ki, a küldetéseknek még lehet ilyen hangulata.

Tengerimalacok

Nem a rágcsálókkal van baj, de az ő sorozatbéli szereplésük a legjobb példa arra, hogy az „Egy kellemes nap fegyverekkel" megoldásain túl milyen grafika nem lesz még a South Park aktuális játékváltozatában. Trey Parker elmondása alapján eleinte nem volt ennyire egyértelmű az „élő szereplős" jelenetek kimaradása, de hiába próbálták ki őket többször, nagyon elütöttek az általános koncepciótól.

A gótok sem kímélik majd hőseinket, és ahogy az a képen is látszik, a helyi temetőbe is eljutunk majd. Kyle épp varázsol, a háttérben épp ugró, konyhai felszerelébe öltözött lovag pedig talán Stan.

gyerekközösségekkel. A különböző küldetések során a kisváros minden szegletét szabadon bejárhatjuk majd, ami annak fényében nagy szó, hogy Parker és Stone csak a játék tervezésekor döbbent rá, hogy még sosem rajzolták meg South Park térképét. A meglehetősen nagy területet oldalra scrollozós megoldással bejárni unalmas lenne (és Parker saját bevallása szerint utálja, hogy mostanában az összes jó RPG-ben kilométereket kell gyalogolni), a főhadiszállásnak kinevezett faház falán elhelyezett minitérkép segítségével bármely korábban felfedezett helyszínre visszateleportálhatunk majd. A térképen a kószáló ellenséges és baráti csapatokat is láthatjuk majd.

A helyszínekkel kapcsolatban is kevés egyelőre az igazán használható információ. A cikkben is elhelyezett koncepciórajzok szerint egy karácsonyi díszbe öltözött városkán túl lesz még dolgunk a rákemberek és a gnómok városa között húzódó demilitarizált zónában, egy lezuhant UFO környékén, és egy gnómok működtette bányában is – azonban a feladatokkal kapcsolatban csak találgatni tudunk. A további helyszínek listája valószínűleg majd csak a megjelenés napján lesz teljes, de a rajzfilmek alapján biztosan eljutunk majd az iskolába, a menzára, a négy főszereplő otthona mellett valószínűleg Tom Cruise-hoz hasonló sztárok lakását is látjuk majd belülről, de az olyan extrém és bizarr helyek sem zárhatók ki, mint mondjuk a pokol, Szaddam Husszein rezidenciája, vagy mondjuk Jézus talkshow-ja. És igen, ezek csak az én tippjeim.

A HELYES ARÁNY

Egy a készítőkkel készült, Game Informeres interjúból derül ki igazán, miért nem sikerült eddig senkinek igazán jó South Park feldolgozást készítenie. Véleményük szerint ugyanis egy elsősorban a szórakoztatást célul kitűző játék összehozása a legnehezebb feladat. A Portal 2-t említik példaként, ahol a zseniális párbeszédek mit sem értek volna, ha nincs mellettük a jól kitalált játékmechanika. Ennek megfelelően pontosan tudják, hogy egy jó játék jóval több és összetettebb feladat, mint az aktuális SP-epizód elkészítése. Amikor az újságírók arra kérdeztek rá, hogy szerintük mi a legnagyobb különbség a rajzfilm és a játék között, Parker és Stone elmondták: a játékváltozatnál időt kell adni a játékosnak a rendszer elsajátítására, és ez hatalmas feladat dramaturgiai szempontból. Ezzel kapcsolatos az a rengeteg próbálkozás is, aminek során azt döntik el, hogy egy-egy elem végül bekerüljön-e a játékba. Ezért nem lesz például platformer-feladat: elméletben jó ötlet az ugrálás, de már az első kísérleteknél kiderült, hogy a dolog csak igen nehezen kivitelezhető, ráadásul tökéletesen koncepcióidegen is.

GEEKIZMUS A LEGJOBB RÉSZEK

Ha arra keresünk bizonyítékot, hogy a South Park alkotóinak igenis vannak olyan ötletei, amik digitális formába öntve könnyedén az évtized legjobb játékpillanataivá válhatnak, elég csak megnéznünk pár olyan epizódot, amiben Parker és Stone bizonyságát adták kocka mivoltuknak.

A Nintendo Wii megjelenése

Minden idők legjobban sikerült részei közé tartozik az a dupla epizód, amiben Cartman képtelen kivárni a Wii megjelenéséig hátralévő időt, ezért hibernáltatja magát. A szükséges 3 hét helyett azonban egészen 2546-ig nem tér magához, a távoli jövőben azonban remek kalandok várják – például telefonbetyárkodhat a múltban ragadt pajtásaival.

A Gyűrűk Ura videokazetta...

A hatodik évad tizenharmadik része még Trey Parker szerint is kiváló példa arra, hogy milyenek a gyerekek akkor, amikor gyerekként viselkednek. Az epizód cselekménye amúgy egy igen nemes küldetés körül bonyolódik: a srácok vissza akarják vinni a Gyűrűk Ura első részét a videotékába, az úton azonban számos kalandba keverednek.

Képzeletfölde

A trilógia több szempontból is beleillik a válogatásunkba: a muszlim terroristák által megszállt álomvilág megmentése közben Parker és Stone zsenije nem egyszerűen villan egyet-egyet, de folyamatosan világít. A poénok mellett az is látszik, hogy a szerzőpáros nem fél, ha főellenfeleket kell választani: minden rémálmunk megelevenedik a képernyőn.

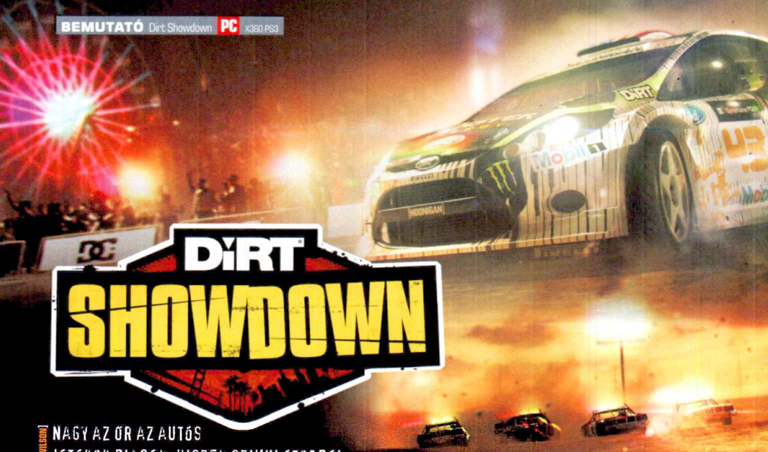
Nyálgitárosok

A Guitar Hero-őrületet feldolgozó epizódban is csupa bíztató jelet találni. Egyrészt a South Park két agya kiválóan látta meg a jelenség mögött húzódó iróniát (a zeneipar sztárt csinál a műanyaggitárt nyomkodó gyerekekből), a Heroin-hős pedig minden el nem készült játék legcsodálatosabbika. Reméljük, lesz hasonló minijáték az SP-RPG-ben is.

Világok harca

Kevés nagyobb hatalmú dolog van a világon, mint a World of Warcraft, és természetesen Stan, Kyle, Cartman és Kenny világát sem kerüli el az MMO. Egy apró probléma van csak: egy nagy hatalmú játékos folyamatosan meggyilkolja őket, így egyet tehetnek csak: folyamatos vaddisznóvadászattal tápolják magukat a bosszúra.

Márpedig ha valami fontos ebben a játékban, az a koncepció. Nem most először fordul elő, hogy egy más formában már sikeres franchise-ból próbálnak sikerjátékot faragni, ezért pontosan tudjuk, mekkora az esélye annak, hogy valami egészen furcsa végeredményt kapunk. A South Park esetében a popkultúra egy ikonját, a szabad véleménynyilvánítás egyik piedesztálra emelt képviselőjét, egy szórakoztatóipari legendát akarnak a készítők a számítógépes játékok keretei közé szorítani, ezúttal szerencsére úgy, hogy eleve tiszteletben tartják a sorozat és a játékvilág korlátait. Intő jelek is vannak persze: az Obsidian csapatát például sok mindennel vádolhatjuk, de a „hibamentes" jelzőt még talán ők is kacagva kérnék ki maguknak, illetve a sorozat atyjainak bábáskodása sem feltétlenül jelent csupa jót. Az eddig látottak alapján, ha világsiker nem is, játéktörténelmi csemege még lehet a próbálkozásból.



DiRT SHOWDOWN

[ÍRTA WILSON]

NAGY AZ ŰR AZ AUTÓS JÁTÉKOK PIACÁN, HISZEN SZIMULÁTORBÓL, ÉS MOSTANRA MÁR F1 JÁTÉKBÓL IS AKAD BŐVEN, DE A RONCSDERBI MOSTOHÁN KEZELT TÉMA – A TOTÁLKÁROSRA TÖRT FLATOUT SOROZAT UTÁN MOST AKÁRKI ROBBANTHAT NAGYOT. TALÁN PONT AZ AUTÓS JÁTÉKOK URALKODÓJA, A CODEMASTERS FOG?

Tegye mindenki a szívére a kezét és kérdezze meg magától – ha autóversenyt néz, ugye, hogy izgalommal várja az ütközéseket? Meghalni, mást megsérülni látni a legkevésbé sem jó dolog, de várni az egymásnak csapódó kasztnikat, a leszakadó alkatrészeket, a gumifalat letaroló, a versenyautót szó szerint a vázig visszafejtő becsapódásokat nézni legalább annyira izgalmas, mint magát a versenyzést. Jó nézni a NASCAR és IndyCar versenyeket, ahol az oválís pályán az egyetlen izgalmas dolog az, ha egy kocsi a levegőbe emelkedik, rosszabb esetben pedig rácsavarodik a pályát szegélyező kerítésre; a Forma 1 futamokat, ahol sokszor már a startkor a falnak vagy egymásnak préselődik egy-két kocsi; a rallyt, ahol gyakorlatilag nincs olyan pályaelem, legyen az fa, kőkerítés, szalagkorlát vagy egy rossz helyen álldogáló fotós / pályamunkás, amire ne tudná magát ráfonni egy jármű. Ám hiába szórakoztató ezt nézni, átélni sem a valóságban, sem játékban nem jó – előbbiben a halál, utóbbiban pedig a győzelmi esély elvesztése fogja vissza az embert. De nem a Showdownban: ha Burnout a destrukció autópornója, akkor a Showdown a kimondott vágy és ima, hogy a rombolás be is következzen!

KŐ KÖVÖN NEM MARAD

A Dirt sorozat identitásproblémája ilyen formában kissé meglepő, hiszen az eredetileg a rally irányvonalat követő, később azt ezernyi más típusú versennyel és eseménnyel is kibővítő DiRT-öt mára piszkosul nehézzé vált

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
autós

MEGJELENÉS
2012. 05. 25.

STÍLUSMINTA

Dirt 3
2011 (CODEMASTERS)

Destruction Derby
1995 (PSYGNOSIS)

rendesen bekategorizálni az autós játékok stílusán belül. Ez igazán hangsúlyossá abban a második és harmadik részben vált, ahol már inkább az ultranehéz, de legalább piszkosul látványos gymkhana volt a főszereplő, sem mint a Colin McRae szellemiségét követő terepfutam. A Codemasters a problémára mózesi megoldást talált – nem a Vörös-tengert, hanem a DiRT sorozatot választja ketté: a számozott részek maradnak a fő csapásirányon, a köztes években érkező fejezetek pedig a különlegesebb futamokat viszik tovább.

A Showdown már csak a témája miatt is érdekes, hiszen a roncsderbi pont az a stílus, amit valamilyen érthetetlen okból mindenki messzire kerül. Még az a két pazar részt kitermelő Flatout is csak úgy tudta eladni, hogy berakott mellé ezernyi más futamot és minijátékot is: pontosan ezt az utat követi a DiRT Showdown is, amely hangsúlyozottan nem DiRT 4, és nem is egészen mellékszál. Akkor micsoda? Egy, a fő DiRT tartalmával vetekedő mennyiségű versenyt és kocsit tartalmazó, teljes értékű autós játék, ahol a rombolásnak legalább akkora szerepe van, mint a taktikázásnak és a mezei versenyzésnek.

A REPERTOÁR

Ezt hirdeti az a szóösszetétel, amit a Codemasters használ a játék leírására. Az SSD hármasa (Speed, mint Sebesség, Destruction, mint Destrukció, Showdown, mint Leszámolás) három jól elkülöníthető versenycsoportnak felel meg. Mindegyik saját futamokkal, saját eseményekkel, saját szabályokkal rendelkezik, mindig egy adott stílust emelve és dolgozva ki. Számszerűsítve: 52 verseny, 19 helyszín, vagyis jóval több, mint amit egy kiegészítő lemez fel tudna mutatni.

A sebesség rész alá a DiRT-re leginkább emlékeztető versenyek kúsznak be. Visszatér az utolsó helyezettet mindig kidobó Eliminator, a legjobb köridőre menő Lap Attack, a hagyományos, fej-fej melletti küzdelmet adó Race-off és a Dominator. Ezek, és az összes közös játékmód jellemzője az, hogy a Showdown

A Codemastersnél mindig is ügyesen bántak a tervekkel és a játékból vett, valós képekkel – itt is nehéz megmondani, melyik-melyik.

A por szimulálása mellett a színekkel és a fényekkel is bátran játszanak az alkotók – egy roncsderbi esetén nem nagy baj, ha a pink találkozik a barnával, vagy az arany a lilával

megtartja a DiRT pazar fizikáját: a kocsiknak most is súlya van, érezni a farukat, azt, hogy mikor és mennyire érdemes csúsztatni, bedönteni őket, hogy az útfelületnek hol van az a része, ahol jó tartást lehet szerezni és hol van az, ahova nem érdemes menni. A valós fizika persze a roncsderbiben nem működne, de közbeszól a sebesség is, hiszen ez az eddigi leggyorsabb DiRT, ahol fékezni csak ritkán kell – különösen akkor, ha a sorozat történetében először szereplő boost is be van kapcsolva. A nitrófröccs nagyon nagy segítséget nyújt a sima versenyek alatt is, de leginkább a rombolásnak szentelt címadó játékmódban lesz szerepe.

Mert hiába a hagyományos versenyzés, ez pont az a játék, amit senki se ezért vesz, hanem azért, hogy lássa, miként is néz ki egy kocsi, ha százhússzal, frontálisan nekicsapódik vagy egy falnak, vagy egy másik autónak. A rövid válasz: rücskösen. A hosszabb: nagyon jól, mert számít, hogy milyen sebességgel és milyen szögből is találkoznak a felületek. A rombolás kidolgozása nem éppen könnyű feladat, és a modern 3D feltűnése óta meglehetősen kevesen foglalkoztak vele, főleg az olyan játékokban, mint a DiRT. Elemeikre, totálkárosra ugyan itt se törnek olyan gyakran, de a Destruction játékmódokban nemigen van olyan helyzet, ami ne foglalna magában pár nagyobb, látványosabb ütközést. A legizgalmasabb mindenképp az a Rampage és King of the Ring, ahol általában egy kör alakú, nagy arénába kerülnek a versenyzők: a feladat ledózerolni a másikat úgy, hogy közben a saját kocsink nem lesz totálkáros. Habár ez agyatlan, hosszútávon nem túl szórakoztató elvárásnak hangzik, valójában sok stratégiázást, türelmet, jó helyzetfelismerést és-kihasználást követel meg, hiszen minden ütközés után pont jár. A legtöbbet értelemszerűen azok adják, amik a legnagyobb kárt okozzák, ehhez viszont jó sebesség, lendület, szög és persze célpont is kell.

Közvetlen folytatás helyett ez egy olyan mellékszál, ami segíthet kiereszteni a gőzt – a játékosnak és a fejlesztőnek is

A rombolást és a sebességet az utolsó csoport, a Showdown egészíti ki, ahol nem a többi versenyzővel kell leszámolni, hanem gumit égetni, aszfaltot koptatni, éles kanyarokat bevenni, hajmeresztő mutatványokat bemutatni. A „Hoonigan"eventek lényegében a Ghymkanának felelnek meg, hiszen szinte betűről betűre ugyanazt követelik meg, azzal a különbséggel, hogy itt egyetlen nagy, hatalmas aréna vár, amely folyamatosan, az újabb és újabb versenyek elérésével nyit meg korábban nem látott részeket. A Smash Attacket továbbvivő Smash Hunter régi ismerősként tér vissza (egy előre meghatározott területen kell úgy végigszáguldani, hogy a kihelyezett színes kockák a helyükön maradnak), de a Speed se hoz meglepetést (gyors versenyzés rögzített, akadályokkal teli pályán), így az igazi kihívást, az emlékezetesebb élményeket a Head 2 Head hozhatja, ahol a fentieket kell megcsinálni, csak éppen úgy, hogy az aréna másik részén az ellenfél is épp ugyanezt teszi.

RÉGI RONCSOK

Volt idő, mikor a Reflections neve nem a Driverrel fonódott egybe, hanem a roncsderbivel. A Destruction Derby sorozat két részt élt meg: 1995-ben meghatározó szerepe volt a gyerekcipőben járó 3D-s autós játékok piacán, témájából adódóan pedig mindig is kitűnt a mezőnyből. Az 1996-os második részt már csak más istállóból érkező, az elődök zsenialitását és sikerét megközelíteni se tudó korcsok követték, de talán a Showdown után végre megint bátrabban mernek nyúlni mások is a kifogyhatatlan örömforrást jelentő roncsderbihez, mint témához!

A MÁZ

A játékmódok és futamok, illetve a karrier összekötő kapcsa a fejlesztési rendszer. A szabadon módosítható kocsiknak nem csak kozmetikai szerepe van: menettulajdonságuk, sebességük és súlyuk folyamatos állítgatása kulcsfontosságú a győzelemhez. Hiszen egy időre és körre menő futamon sokkal fontosabb a gyorsaság és az irányíthatóság, mint a roncsderbin, ahol a súlyosabb, masszívabb kocsiknak van esélye a túlélésre. A fejlesztéseket a jó pozíciókkal, a győzelmekkel szerzett pénzzel lehet megvásárolni, elkölteni pedig lesz mire és hogy, mert a rendszer flexibilitása széles repertoárt is jelent. Ráadásul az EGO motor ezúttal is mindent kihoz a gépből, amit csak lehet – a Showdown bizony nagyon jól néz ki, legyen szó egyszemélyes futamokról vagy nyolcfős online meccsekről. Szép akkor, mikor csillognak a kocsik, perverzen gyönyörű akkor, mikor már mindenki szinte darabokban van. Rombolni mindenki szeret: azonban most, még ha csak virtuálisan is, de fizetnek is érte!

PÉNZTÁRCABARÁT SÉTAREPÜLÉS

Microsoft FLIGHT

[ÍRTA JOHNBART] **Bár a Flight Simulator sorozatot jegyző ACES nem úszta meg a világválságot, a Microsoft patinás szériája nem vész el, mindössze átalakul – méghozzá radikálisan.**

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Microsoft Game Studios

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2012. tavasz

STÍLUSMINTA

Flight Simulator X
2006 (MICROSOFT)

Take On Helicopters
2012 (BOHEMIA INTERACTIVE)

Zajos felhördülést váltott ki a polgári légiszimulátoros körökben két éve az ACES Game Studio felszámolása, úgy tűnt ugyanis, hogy a brigád szélnek eresztése egyben a 30 éves Flight Simulator sorozat végét is jelenti. Elnézve a szériát váltó Flightot, a kemény magnak igaza lehet, a vérfrissítésnek szánt égre törés ugyanis egész új irányból közelíti meg a kifutópályát...

REPÜLÉS MINDENKINEK

Aki otthon van a Flight Simulator történetében, bizonyára tudja, hogy a 2006-os FSX az X-Plane mellett napjaink legtartalmasabb felhőszelő-alkalmazása, a program ugyanis az alapból elérhető (és addonokkal csak tovább duzzasztott) 24 repülőgép, valamint 38 nagyváros mellett, írd és mondd, 24000 (!) repülőteret kínál légiszemlére virtuális földgolyóján (bár abból gyárilag csak 45 volt 3D-s épületekkel kidolgozva). Tekintélyes szám ez, a cikk mindenesetre nem az FSX fényezésére íródott, a röpstatisztikával mindössze érzékeltetni szeretném az e téren jelenleg fennálló visszalépést, a Flight ugyanis indulásakor lényegesen szerényebb léptékkel fog dolgozni, mivel csak a Hawaii-szigetek legnagyobb tagjának légtere lesz berepülhető.

Bár a széria ősrajongói ezt hallva bizonyára rögtön földhöz csapatnák Boeingjüket, majd taxiba szállva robognának át dühödten az X-Plane termináljához, azért (még) ne temessék a Flightot, mivel a behatárolt játéktér leginkább az új értékesítési stratégia eredménye, a program ugyanis alapból ingyen és bérmentve áll majd az érdeklődő fotelpiloták rendelkezésére. Tapasztaltabb olvasóink sejtése természetesen helytálló, mindez a napjainkban frekventált mikrotranzakciós vonalat jelenti, a pénztárcabarát tartalom ugyanis a fentebb emlegetett Hawaiiban, és egyetlen csenevész ICON A5 hidroplánban ki is merül (bár aktív Games for Windows Live fiók esetén egy kétfedelű Boeing Stearman N2S-t is kapunk). Az újabb területekre, repülőkre (illetve később helikopterekre) a folyamatosan érkező fizetős addonok formájában tehetjük majd rá pilótakesztyűs mancsunkat, kisebb részüket pedig a teljesített küldetések és kihívások során oldhatjuk ki.

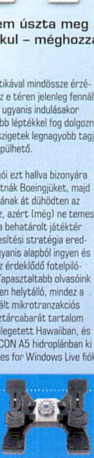
LÉGI FELDERÍTÉS

Ezzel el is érkeztünk a Flight másik jelentős újításához, nevesül a feladatokkal teli játéktérhez. Bár küldetéseknek már az FSX sem volt híján, a korábbi etapok középpontjában mégis a Free Flight, avagy a kiválasztott repterek közötti szabályos, ámde sallangoktól mentes repülés állt. Nos, e módozat a Flightból sem tűnt el, a kisebb léptékű játéktér mellett viszont lényegesen kevésbé lesz jelentős (elvégre Hawaii azért nem dúskál

AHOGY A PROFIK TOLJÁK

Bár a Flight repülőit az egér/billentyűzet párossal is elvezethetjük, a korábbi részek élvezetéhez elengedhetetlen egy jobb joystick megléte, valamint párszáz billentyűkombináció megtanulása. Az FSX részletességét mi sem példázza jobban, minthogy számtalan professzionális kiegészítőt készítettek hozzá az évek során – alant a Saitek moduláris cuccaiból szemezünk, hogy lássátok, miként is űzik e hobbit az igazi profik (figyelem, az árak tájékoztató jellegűek!).

SAITEK PRO FLIGHT YOKE SYSTEM
14 gombos profi kormány és tolókar, rozsdamentes acélból.
ÁR: 30 000 FT

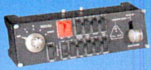


SAITEK PRO FLIGHT RUDDER PEDALS
Állítható nyomásszabályzás, csúszásmentes felület, minden lábméretre beállítható pedálok – mindent a kényelemért!
ÁR: 28 000 FT

PZ-46 PRO FLIGHT INSTRUMENT PANEL (F.I.P.)
A kormányra szerelhető apró monitor hat különböző adatot képes kijelezni a magasságtól a sebességen át az irányig – a profik kormányán 4-6 darabot találunk belőle.
ÁR: 35 000 FT

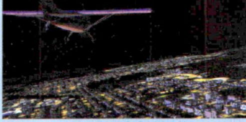
PZ-70 PRO FLIGHT MULTI PANEL
A LED-kijelző és gombsor segítségével lényegesen kevesebb billentyűkombinációt kell használnunk.
ÁR: 28 000 FT

PZ-69 PRO FLIGHT RADIO PANEL
Mert billentyűkombinációkkal rádiózni mégsem az igazi.
ÁR: 28 000 FT



PZ-55 PRO FLIGHT SWITCH PANEL
A kapcsolótáblával 11 fontos funkciót (mint pl. a kerekek le- és felhúzását) végezhetjük billentyűzet helyett.
ÁR: 24 000 FT

PRO-FLIGHT HEADSET
A kényelmes, passzív zajszűrős headset minden pilótánál jó szolgálatot tesz!
ÁR: 27 000 FT



Bár csak Hawaii környékén repkedhetünk majd, a látvány így is jónak ígérkezik

A hardcore repülés mellett a szórakoztatás is fontos elemmé válik: azoknak, akiknek nem egy Budapest – New York járat végigülése jelenti a szimulátorélményt, a Microsoft ügyességi feladatokkal kedveskedik

repterekben), a hangsúly így a játék közben bevállalható megbízatásokon és kihívásokon lesz. Előbbiekről sokat még nem tudni, bár valószínű, hogy a Take On Helicoptersben tapasztalt, háttérsztorival megtámogatott, olykor időlimites áru- és személyszállításra készülhetünk. A kihívások ugyanakkor ügyességi feladatok lesznek: a megadott légi útvonalak minél gyorsabb teljesítése, figurázás a magasban, illetve nehezített körülmények (pl. tájfun) közötti leszállás alkotja itt a repertoárt. Ezek egyébként a játék 16 fős multijában is elérhetőek lesznek, bár az egy szerveren szálldogáló játékosoknak nem lesz kötelező ugyanazon játékmódokban összemérni tériszonyukat, az egyes kiszolgálók ehelyett inkább egyfajta közösségi homokozóként működnek majd, ahol az önjelölt pilóták megegyezésétől függ, hogy éppen melyik kompetitív módban mérik össze képességeiket.

A küldetések és kihívások sikeres abszolválása természetesen nem marad jutalom nélkül, a jószág XP formájában érkezik, mellyel újabb küldetéseket és feladatokat, illetve újabb repülési modellje várja (hogy ez tényleg így van-e, a start után hamar kiderül).

Hasonló testreszabhatóság jellemzi a grafikát is: bár maximális részletesség mellett állítólag alap az i7-es proci, a 6 GB RAM és egy combos VGA-kártya (bár cserébe remekül is mutat a program), a motor remekül skálázható lesz, így már elvileg egy alap kétmagos proci, két giga RAM és egy 256 megás videokártya is elég lesz az élvezetes futtatáshoz.

Szolíd tartalmat, de profi repülési modellt ígér a Microsoft a Simulatorból egyszerűen Flightté váló, ingyenes játékába

lőgépeket oldhatunk ki (a kínálat jelenleg kisgépekből áll, eddig a P-51 Mustang, a Maule M-7 és a Van's RV-6 jelenléte vehető biztosra).

MŰSZERFAL

Repülőszimulátor lévén a hangsúly persze nem is a fentieken, hanem inkább a repülési modellen van, a fejlesztők pedig itt is igyekeznek minél több fotelpilótának kedvére tenni. A kezdőket a CES-en bemutatott demó alapján számtalan irányítási segédlet várja (pl. automatikus stabilizálás, egyszerűbb propellerfizika), melyek segítségével kontrollerrel és billentyűzet-egér párossal is élvezetes repkedésben lehet részünk anélkül, hogy egyszer is rá kéne sasolni a műszerfalra. A profik azonban az ígéretek szerint simán kilőhetik ezeket, így őket a földön a húszperces felszállási ellenőrzőlista, a levegőben pedig (a Microsoft szerint) a széria eddigi legkidolgozottabb

ÚJ SZELEK FÚJNAK...

...ami látszik is a Flighton. A rétegjáték jelző immár nem állja meg a helyét, a célközönség lényegesen kibővült, és bár ez könnyen a játék butításával járhat, a Microsoft jelenleg égre-földre esküszik, hogy erről szó sincs, a veteránok éppúgy megtalálják majd számításukat az új részben, mint az egeret/kontrollert nyomkodó laikusok. Bár a szűkebb játéktér okán ezt jelenleg jómagam nem veszem biztosra, egy valóban jó repülési modellel, valamint a berepülhető légtér későbbi kibővítésével minden további nélkül elképzelhetőnek tartom – remélem, a Microsoftnak sikerült mindkét lovat megülnie, mert ez a széria megérdemli a minőségi és nyereséges folytatást.

SZOMSZÉDOS TERMINÁL

Miközben a játéksajtó a Microsoft Flight irányváltását boncolgatta, a Laminar Research nem teketóriázott, hanem tavaly decemberben piacra dobta a Flight Simulator sorozat legjobb konkurensének legújabb verzióját, az X-Plane 10-et. Az eredetileg 1993-ban Macintoshra kiadott szimulátor leginkább az alkalmazott fizikai modellben tér el az FS-től, ugyanis míg az utóbbi a repülőgépek mozgását előre definiált (szkriptfájlokban tárolt) menettulajdonságok alapján modellezi, addig az X-Planeben ez kizárólag a lapelem-elméleten (leánykori nevén „blade element theory"-n) alapuló fizikai motor segítségével történik (ami egyébként olyannyira élethűnek bizonyult, hogy repülőmérnökök is igénybe veszik a gépek tervezési fázisa alatt). Az új verzió leginkább grafikai ráncfelvarrást kínál, de emellett egy remekül kidolgozott légi irányítási szimulációt is kapott – a nyolc (!) DVD-n terpeszkedő program 80 dollárért szerezhető be.

A képen nem látszik, de ezért a mutatványért achievementet is kapunk

PROJECT C.A.R.S.

A Project C.A.R.S.-ra nem csak azért érdemes odafigyelni, mert a Need for Speed: Shift készítői hegesztik, hanem azért is, mert maga a fejlesztés is egész meglepő módon zajlik.

[ÍRTA JOHNBART]

A „community assisted racing sim" szavakat rejtő CARS egy valóban ízig-vérig közösségi projekt, mivel a potenciális vásárlók igen jelentős szerepet játszanak a fejlesztésben is: azon lelkes érdeklődők ugyanis, akik tíz vagy huszonöt euróval megtámogatják a fejlesztést, az előbbi juttatás esetén havonta, míg az utóbbi után hetente kapnak egy bevizsgálható tesztbuildet, melyet véleményezve ténylegesen befolyásolhatják a fejlesztés menetét. Meg kell hagyni, érdekes módja ez a megjelenést követő, csalódott végfelhasználók indította fórumháború elkerülésének, de ez még nem minden, mivel az imigyen befektetők a megjelenést követően részesedést is kapnak a bevételből! Jelenleg a profit 30-70 arányú elosztásáról szól a fáma, méghozzá a játékosok javára – ezt a csapat azzal magyarázza, hogy letölthető és dobozos címként is ennyi csorogna a Slightly Mad kasszájába az eladásokból.

ADATOK

KIADÓ
Slightly Mad Studios

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
Szimulátor

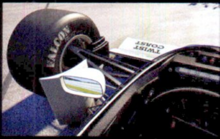
MEGJELENÉS
2013

STÍLUSMINTA

GTR 2
2006 (SIMBIN)

A különleges fejlesztés okán tehát már mindenképp emlékezni fogunk a CARS-ra, de mi a helyzet magával a játékkal? Nos, a program egy multira kihegyezett, jelenleg free-to-play modellűnek tervezett benzinégetés lesz, bár szólómódnak sem lesz híján: a Franchise Mode néven futó karriermód gokartbajnokságokkal kezdődik, ottani győzelmeinket követően azonban azon járműtípus(ok)ra specializálódhatunk, amelyre kedvünk tartja – jelenleg a nyílt karosszériás, rali, túraautó, és GT-kategória vehető biztosra. Karrierünket eme kategóriákban már szponzorált csapatokban folytatjuk (a Slightly Mad tökéletesen kidolgozott istállómenedzsmentet és rádiózást ígér), a cél pedig az egyes kategóriákon belüli bajnokságok megnyerése lesz (mindenfajta XP-gyűjtögetési sallang nélkül).

Multiban a hangsúly szintén a klánként funkcionáló istállók vetélkedésén lesz, a poén azonban, hogy a csapaton belül nem muszáj mindenkinek a versenyző szerepét betöltenie: aki menedzseralkat, az pénzforrások után kutathat (pl. a kocsi felmatricázásával), a gépészlelkűek a járgány tuningolását végezhetik, az anyósülést preferálók pedig minden további nélkül elláthatják a mitfárer szerepét a futam alatt (bár ez gondolom inkább a ralira fog korlátozódni). A játék így egyszerre lesz kooperatív és kompetitív: a jelenleg



legfeljebb 32 főre tervezett futamok a csapatrivalizálásra összpontosítanak, de sikert csak az összhangban működő istállók arathatnak majd.

Technikai oldalon szintén sokat ígérnek a srácok: a Shifteket is hajtó Madness motor már most pazar látványt biztosít, a fizika azonban még kérdéses tényező – bár a jelenlegi tesztverziókból e téren még semmi biztosat nem lehet leszűrni, az biztos, hogy a csapat erősen rágyúr a dinamikus időjárás vezetési modellre gyakorolt hatásaira, illetve a force feedback és az abroncskezelést is a lehető legjobbra tervezik. Hisszük ha látjuk, mindenesetre ha a Top Gear Ben Collinsa az aktuális verzió vezetési élményét a potom pár millió dollárba fájó Le Mans szimulátoréhoz hasonlítja, akkor tényleg lehet, hogy a Slightly Mad nem csak a levegőbe beszél… 2013-ban kiderül!

AUTO CLUB REVOLUTION

A CARS alapkoncepciója (azaz hogy free-to-play modellben tálaljanak egy komolyabb autószimulátort) közel sem olyan egyedi, mint először gondolnánk, mi sem jobb példa erre, mint a veterán (az 1999-es Le Mans 24 Hours-t is jegyző) Eutechnyx bétában leledző mikrotranzakciós szimulátora. Bár a Unity motorral hajtott, böngészőből indítható játék jelenleg híján van a csapatversenyeknek, egyéb attribútumaiban simán hozza mindazt, amit a Slightly Mad aszfaltszaggatásától elvárunk. Gazdag közösségi funkciók (barátlista, chat, egymás adatlapjának és részletes statisztikáinak megtekintése), kellemes grafika, egy rakás (menettulajdonságaiban érzékelhetően eltérő) licenszelt autó az Opel Corsától a Bugatti Veyronig, és egy kihívásokkal teli, árkád és szimulátor közötti vezetési modell jellemzi a játékot (amely a bétateszterek szerint a segédletek kikapcsolásával inkább az utóbbi felé hajlik). Az Eutechnyx ígéretei szerint a mikrotranzakciós vonulat egyébként csak a speciálisabb járgányokat és tuningelemeket érinti majd – a tartalom zöme tárcánk kinyitása nélkül, pusztán XP-gyűjtögetéssel is garázsunkban landol előbb-utóbb, már persze ha kellően ügyesek vagyunk. És ha mindez nem lenne elég, íme egy igazi érdekesség: a tervek szerint a csapat bizonyos időközönként különleges szponzorakciókat tartana, melynek lényege, hogy ha valamelyik licenszelt gyártó új modellt mutat be egy kiállításon, az a típus a játékban is rögtön elérhetővé válik – kreatív reklámstratégia, az már bizonyos.

SIMRACEWAY

Az ACR-hez és a CARS-hoz hasonló online (és mikrotranzakciós) gyökerekkel bír az Ignite Skill Gaming (a cikk írásának pillanatában már útjára is indított) SimRaceWay névre hallgató próbálkozása is. Bár a cég autószimulátoros berkekben inkább hírhedt, mint híres (2009-ben az rFactorCentral modderoldal felvásárlása után csak az oldal közösségének vehemens fellépése akadályozta meg, hogy a cég rátegye kezét a modderek kreálmányaira), az rFactor alatt is dübörgő ISI gMotor2 hajtotta játék mégis közönségkedvenc lehet, a játék ugyanis a matchmakinggel szerelt normál versenyek mellett fizetős, a jó eredményt igazi valutával honoráló futamokat is kínál a vállalkozó szellemű fotelschumachereknek. Bár a kliens maga ingyenes, az azzal kapott tartalom meglehetősen sovány, szinte minden plusz tartalomért fizetnünk kell – bár kevés virtuális autó van, amelyek vételára jelenleg meghaladná a két dollárt.

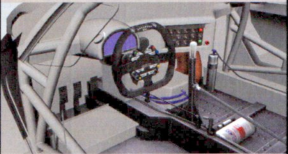
ASSETTO CORSA

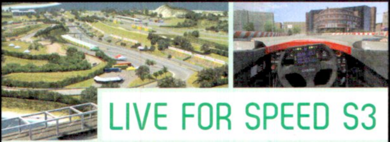
A netKar Pro-t valamint a Ferrari Virtual Academy-t jegyző Kunos Simulazioni szintén nem pihen, ők idén az Assetto Corsával igyekeznek minél nagyobb profitszeletet kihasítani az autószimulátorok műfaján belül. A játék (a reklámszöveg szerint) egy DirectX 11-kompatibilis grafikus motorral, kitűnő MI-vel, lézerszkennelt (értsd: nagyon pontos modellezésű) pályákkal, több profi istálló mérnökével karöltve kidolgozott vezetési modellel, illetve az rFactorhoz hasonló magas moddolhatósággal fog érkezni. A gyárilag elérhető járgányok természetesen licenszelve kerülnek a csomagba, ezek közül pedig már az első is igazi unikum: a leginkább egy gokart és egy Lamborghini szerelemgyerekének tűnő osztrák KTM X-BOW R 790 kilós karosszériájában egy 300 lóerős Audi motor robog – csak győzzük aztán blur effekttel megdönteni a köridőket...

GTR 3

Autószimulátorokról szóló cikk esetén kikerülhetetlen téma a svéd SimBin munkássága. Bár az eredeti csapat java pár éve már – ki nem találjátok – a Slightly Mad Studiost erősíti, mindez nem akadályozta a bor helyett dízelt kortyolgató szimulátorkedvelőket abban, hogy a versenyaszfalton koppanjon álluk, amikor tavaly év végén „mindent a fülnek, semmit a szemnek" alapon a fejlesztők fellőtték a 2010 márciusa óta csendben készülő GTR 3 weboldalát. Ez ugyan információban nem bővelkedett, meggyőző motorbőgetésben annál gazdagabbnak bizonyult.

Sajnos a helyzet február elejéig sem változott számottevően: a Ferrari P4/5 Competizione, valamint a Chevrolet Corvette C6.R GT2 szereplése már bizonyos, akárcsak az, hogy a programot a csapat Lizard motorjának legfrissebb verziója hajtja, a GTR 3 ennek megfelelően a sajtóképek alapján már most pokoli jól néz ki (már persze ha tényleg nem photoshoppolt képekről van szó, ahogy állítják). Ezen túl jelenleg csak annyi bizonyos, hogy a SimBin még ebben a negyedévben bővebb információval jelentkezik az elvileg még idén megjelenő játékkal kapcsolatban. Bárhogy is történjék, a veterán szimulátorosok epekedve várják a végeredményt, titkon remélve, hogy nem egy feltupírozott Race-epizódot kapnak GTR címke alatt...



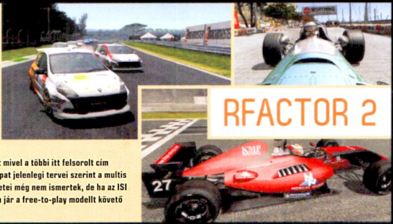


LIVE FOR SPEED S3

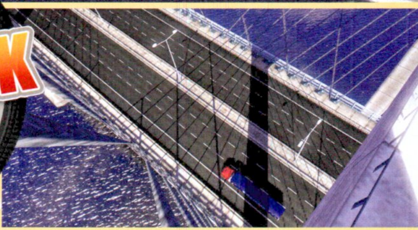
A Live for Speed két okból kifolyólag is elismerésre méltó projekt: egyrészt a szimulátor három fejlesztő keze munkáját dicséri, másrészt pedig hamarosan betölti a kilencedik életévét, amelyet a fejlesztők az S3 név alatt futó harmadik jelentős frissítés keretében igyekeznek megünnepelni. Az új autók és versenypályák mellett ez egy igen jelentős technikai ráncfelvarrást is magába foglal: a srácok igyekeznek minél jobban kipofozni a grafikus motort, de emellett a fizikai réteg is megkapja a maga frissítését (különös tekintettel az abroncsmodellezésre, melyet a lehető legélethűbbre terveznek a fejlesztők). Az eddigi infók alapján a versenypályák terén a lézerszkennelt Rockingham, míg a kezelésbe vehető verdáknál a Volkswagen Scirocco lesz újdonság – az új tartalom azonban természetesen nem merül ki ennyiben, bár bővebb infókkal a csapat csak később jelentkezik.

Bár a képeket elnézve lehet, hogy nem egyértelmű, de az Image Space Incorporated szimulátora igazi nagyágyú: fizikája kitűnő (vezetési modelljére az időjárás és a szél is hatással van), platformja pedig nyílt, így az rFactor 2 is valószínűleg a modderkedés melegágya lesz. Ezt egyébként egy, a Left 4 Dead-hez hasonló modpack rendszerrel igyekeztek még vonzóbbá tenni, elődjével szemben így az új autókat/pályákat az rFactor 2-ben már egyetlen kabinetfájl másolásával telepíthetjük. A modolhatóság egyébként jelenleg különösen fajsúlyos tényezőnek tűnik a kettes számot viselő etapban, mivel a január 10-én kiadott nyílt béta még igen sovány tartalommal „büszkélkedhetett" – bár hozzáteszem, a 2012 közepére datált startra állítólag jobban feltöltik licenszelt tartalommal a játékot, jelenleg pár klasszikus nyílt karosszériás járgány megjelenése vehető biztosra.

RFACTOR 2



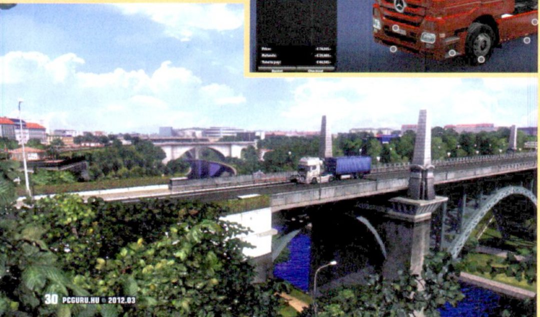
Az új rFactort várók öröme azonban még ennek ellenére sem felhőtlen, egyrészt mivel a többi itt felsorolt cím azért grafikailag eléggé odavág az ISI folytatásának, másrészt pedig mert a csapat jelenlegi tervei szerint a multis élvezeteket állítólag csak előfizetés ellenében lehet majd kiélvezni. Ennek részletei még nem ismertek, de ha az ISI havidíjas, vagy ahhoz hasonló megújuló rendszerben töri a fejét, igen rossz úton jár a free-to-play modellt követő konkurencia tükrében...



[ÍRTA JOHNBART]

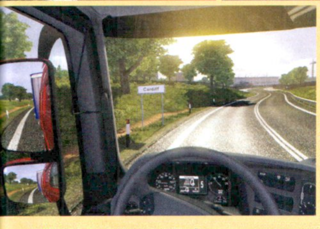
AZ SCS SOFTWARE KÉTSÉGTELENÜL NEM KAPKODJA EL LEGÚJABB JÁTÉKA PIACRA DOBÁSÁT, A VÁRAKOZÁS PEDIG EGYRE NEHEZEBB, A EURO TRUCK SIMULATOR 2 UGYANIS A CSAPAT EDDIGI LEGJOBB 18 KEREKŰ SZÓRAKOZÁSÁNAK TŰNIK.

Néha egyszerűen nem tudom megindokolni, miért is nyüstölök hónapokig egy játékot, annak ellenére, hogy bármikor tucatnyi hibáját tudnám felsorolni. Ilyen játék a Euro Truck Simulator is, dacára ugyanis a gyönyörű gázolajpusztítóknak és az európai környezetnek, az ETS szinte minden téren elmaradt az SCS Software hasonló témában pedálozó 18 Wheels of Steel sorozatától: sem cégmenedzsment, sem főutak nem voltak a játékban, a bejárható terepnek pedig nem igazán volt erőssége a változatosság (sőt). Bár a 2010 elején érkező German Truck Simulator a fenti kínjaimból az első kettőt úgy-ahogy orvosolta, összességében még a Semir és Ben vadászterületén játszódó etap sem hozta mindazt, amit az 18WoS: Haulin' óta a zsáner műkedvelői elvárnak. Nos, örömmel jelentem, hogy az idén érkező folytatás menetlevelét emiatt már nem fogjuk vegzálni, az ETS 2 ugyanis az SCS eddigi legtartalmasabb játékának tűnik.



EURÓPA ITT ÉPÜL

Címéből sejthetően az új logisztikai opuszban ismét a vén kontinens kerül terítékre, méghozzá nem is akárhogy, a csapat ugyanis ezúttal a GTS méretarányában építi az Uniót, ami egyrészt azt jelenti, hogy a GTS és a UK Truck Sim terepei (némiráncfelvarrással) egy az egyben bekerültek az új epizódba, másrészt pedig, hogy az új területeket Németország köré építette a csapat. Bár a lépték imigyen nagyobb, örömünk nem felhőtlen, mivel így a kontinentális Európának csak egy része került lemodellezésre: Franciaország északkeleti részétől Lengyelország nyugati csücskéig és Pozsonyig, délen pedig Észak-Olaszországig akciózhatunk, tehát Budapesten ezúttal sem vesszük ki részünket a károsanyag-kibocsátásból. Játszóterünket mondjuk így sem érheti panasz: az előd cirka 20 városával szemben ezúttal nagyjából 70 (bár ismét csak pár utcás) településre számíthatunk, a terep pedig sokkal változatosabb lesz: utunkat változatos növényzet, az adott országnak megfelelő közlekedési táblák, vasúti átkelők, és út menti nevezetességek



Az ETS folytatásában minden lesz, amit csak egy olyan ember kívánhat, aki imádja a kamionsofőrök életét, de sosem dobná oda a mindennapjait csak azért, hogy valóban egy ilyen monstrumot vezessen

szegélyezik (mint pl. a könnyen kiejthető Afsluitdijk-gát), a brit utakat pedig a calaisi kikötő mellett immár a holland IJmuiden-kompterminálon és a Csalagúton át is bevehetjük.

SZABAD VERSENY

A földrajzi adottságok tehát ismertek, a játékmenet részletei viszont már kevésbé. A karriermódról jelenleg nem sokat tudni: pályafutásunkat nemünk kiválasztása után valószínűleg ezúttal is alkalmazottként kezdjük, majd azt követően evésként folytatjuk, célunk pedig egy nyereséges szállítmányozási vállalat felépítése lesz – utóbbi az eddigi anyagok szerint az American Long Haul megoldásait örökli majd, cégünket így a tiszta nyereség mellett heti részletekben törlesztendő hitelből is fejlesztgethetjük. Hogy új sofőrök, telephelyek és kamionok mellett saját pótkocsit is vehetünk-e, még nem tudni, az viszont valószínű, hogy a GTS-sel szemben ezúttal a sztrádán is összefuthatunk a virtuális kollégákkal. Átdolgozásra került a kezelőfelület is: egyes billentyűkombinációk (pl. a lámpákkal

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Euro Truck Simulator
2008 (SCS)

Rig 'n' Roll
2010 (CENEGA)

kapcsolatos gombok) külön menüt kaptak, de a térkép és a cégmenedzsment is immár egyetlen GPS-szerű kütyüben olvadt össze.

Ami pedig a járműveket illeti: amellett, hogy a (remélhetőleg licencelt) kínálat új modellekkel bővül (kamionoknál a ronda Renault Magnum mellé megkapjuk a nem ronda Premiumot, a pótoknál pedig lesz kétpótkocsis rakomány is), az új rész igen részletes testreszabhatósági lehetőségekkel is érkezik: megvásárolt kamionjainkat egyéni festésmintákkal és kívül-belül egy rakás optikai kiegészítővel aggathatjuk tele (kívül pl. rácsokkal, fényszórókkal, kürtökkel, belül GPS-szel, bőrülésekkel, vagy GIZIKE feliratú rendszámtáblával). A teljesítménytuning is részletesebb lesz, a motorcsere mellett pl. immár a tengelykonfigurációt is módosíthatjuk az alap 4x2-esről 6x2-esre vagy 6x4-esre. A tuningfunkciót egyébként ezúttal meglehetősen modbarátnak tervezi az SCS, a megfelelően konfigurált addonokat simán kezeli majd az in-game menü.

NAGYGENERÁLOZÁS

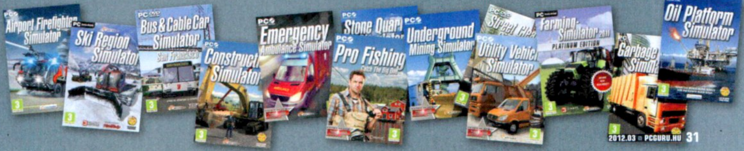
Végezetül nem mehetünk el indexelés nélkül az új grafikus motor mellett sem, a Prism3D mozgatta látvány ugyanis jobban néz ki, mint valaha. A technológia végre nem szűkölködik HDR-ben valamint dinamikus árnyékokban, az éjszakai fények sokat javultak (azaz végre este tízkor valóban sötét van), az esőt és ködöt pedig szintén nem érheti panasz. A csapat állítólag erősen nekifeküdt a fizikának és az MI-nek is: az előbbiért végre külön fizikai réteg felel (járművünk így állítólag az elvárt tehetetlenséggel reagál majd kormányrángatásunkra és környezetére), utóbbi pedig a lehajtóknál satufékező unintelligencia végét, valamint a körforgalmakat jobban kezelő és a kétsávos utakon is előző úrvezetőket ígér. A motor emellett jól skálázható is lesz: bár a késleltetett árnyékolás next-gen effektjei mellett elkél majd egy combosabb rendszer, azok letiltásával GTS-közeli gépigényt kapunk, ami 2012-ben azért igen baráti. Remélem viszont, hogy az előző részek (kormányoknál tapasztalható) holtjátékát is kijavítják majd, mert a fentiek alapján ezt a játékot érdemes lesz valamilyen force feedbackes perifériával tolni.

PIHENŐ A HATÁRON

Bár számtalan tényező még nem tisztázott (úgymint a karriermód részletei, illetve a felettébb hangsúlyos fizikai modell), a jelenlegi infók alapján az ETS 2 könnyen az SCS eddigi legjobb játéka lehet. Ha a srácok a gazdag tartalom mellett nem hanyagolják el a blogjukban rendszeresen orruk alá dörgölt irányítási-fizikai problémák javítását, akkor bizony egy tartalmas és szórakoztató kamionos játékkal gazdagodunk idén.

KONKURENS GÉPPARK

Bár a „békés" (értsd: nem versenyközpontú) nyomott áras szimulátorok műfaját jelenleg minden bizonnyal az SCS kamionos játékai uralják, természetesen nem ők az egyetlenek, akiknek a játékaiban valamilyen munkagép volánja mögé pattanhatunk. Híres (de inkább hírhedt) szereplője eme piacnak a német Astragon, a budget kategóriás gyermekjátékai mellett a kiadó ugyanis tekintélyes mennyiségű járműszimulátort dob piacra minden évben, melyek minősége azonban csak és kizárólag a leszerződtetett csapat szorgalmától (vagy épp trehányságától) függ. Ennek köszönhetően a cég neve alatt kiadott Farming Simulator 2011 pl. kiváló szórakozást nyújt a SimFarmon edződött PC, Nintendo, vagy Mac-párti nagygazdáknak, míg a Ski Region Simulator 2012 főleg azokat indíthatja be, akiket érdekel, milyen eszközökkel is tartanak karban egy síparadicsomot (mindkét termék a Giants Software keze munkáját dicséri). Legyünk azonban óvatosak a TML Studios, a Lightrock Entertainment, illetve a Z-Software „gondozásában" megjelenő járműszimulátorokkal: az első csapat a City Bus Simulator 2010 után került feketelistánkra, a második játékai (mint pl. a Tow Truck Simulator 2010, vagy a Driving Simulator sorozat) mind technikailag, mind játékmenet terén üresek és sivárak (ráadásul rendszeresen fagynak is), a Z-Software fejlesztette Ambulance Simulator 2012 pedig bár alapötletében remek, a mentőautózás mégis ocsmány és frusztráló lett, ráadásul pofátlanul nagy a gépigénye is.



TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

[ÍRTA CHRIS]

Tucatnyi rész és kiegészítő után újabb fejezethez érkezett a Ghost Recon-sorozat: a Future Soldierben a taktikázás háttérbe, a mindent betemető akció pedig főszerepbe került.

Nem rossz érzés, amikor kényeztetnek minket. No nem úgy, ahogy a mocskos fantáziátokban elképzelitek, hanem ahogy a videojáték-készítők csinálják. Ők aztán tudják, mi kell a népnek, mit szeretünk, miért állunk sorban már a megjelenés első napján. Ezért aztán nincs is min csodálkoznunk, hogy minden irányból ömlik a nyakunkba a modern katonásdi, egyre másra kapjuk a kiváló és az unalomig ismételt lövöldözős játékokat a világ legnagyobb kiadóitól. Most pedig úgy tűnik, hogy végre a Ubisoftnak is kezdenek beérni saját termései, köztük a Ghost Recon: Future Soldier, aminek PC-s megjelenését nemrég jelentették be – a mi legnagyobb örömünkre.

A hír hallatán persze sokan lesznek, akiknek nem kell azonnal nadrágot cserélniük, hiszen ahogy sejthető, a legújabb rész már csak nyomokban hasonlít arra a játékra, amit évekkel ezelőtt megismertünk. A taktikai elemek egyre kevésbé dominálnak a játékban, a lassú, megfontolt előrehaladás már a múlté, a tötyörészést felváltotta a rángatózó kameranézet és a mindent beborító akcióorgia. Ennek ellenére rettenetesen várjuk a GRFS-t, hiszen nagyon úgy néz ki, hogy a 2012-es év egyik legnagyobb adrenalinbombáját üdvözölhetjük majd benne, egy olyan őrületesen pergős és látványos akciójátékot, ami legalább annyira izgalmas, mint egy meztelenül eltöltött szombat esti éjszakai buszozás Budapesten.

AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK. MEGINT.

Na de miről is szól a Future Soldier? „Lőni kell." vágja rá azonnal az okos játékos, ami persze nem meglepő, de ha hiszitek, ha nem, történet is lapul a háttérben, vagy legalábbis valami olyasmi. Ugyanis akármennyire is szeretnénk fordulatos, kliséktől mentes sztorit tálalni nektek, nem fog menni. A közeljövőben járunk, nagyjából 10-12 évet repültünk előre az időben, ahol a világ békés, demokratikus rendszereinek biztonságát orosz ultranacionalisták fenyegetik. Ezek a fránya nacionalisták megint átvették Oroszország felett a hatalmat, s időt és pénzt nem spórolva többfrontos háborúba kezdtek. Ázsia, a Közel-Kelet, Észak-Európa lángokban áll, túl sok a vodka, s kevés a jófiú, valakinek meg kéne már állítani ezeket a csúnya oroszokat. Szerencsére itt vagyunk mi, a Ghost-csapat, akik ultramodern kütyükkel, műholdas támogatással, több évnyi képzéssel a hátuk mögött jó pár olyan helyen odaszurkálhatnak majd a rosszfiúknak, ahol az a legjobban fáj nekik.

A játékos egy négyfős csapat irányítását kapja kézhez, aminek élén Edward Kacsenkova százados, röviden Kozak áll. Kozak természetesen egy jól képzett kommandós, profi amerikai katona, akit

DRÓNOK HARCA

A modern hadviselés egyik nélkülözhetetlen kelléke a pilóta nélküli irányított repülőgépek, azaz a drónok. Ezeket a csendes robotrepülőgépeket általában több ezer kilométer távolságból vezérlik, felderítésre és célpontok kiiktatására is alkalmasak, méghozzá elég nagy pontossággal. A Future Soldier kicsit továbbfejlesztette ezt a technológiát, kis robotrepülőgépeinket már saját magunk irányíthatjuk, s olyan akrobatikus mozdulatokra is képesek, melyeket akár Superman is megirigyelne.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Paris

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Ghost Recon Advanced Warfighter
2006 (UBISOFT)

Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2007 (UBISOFT)

orosz felmenői tesznek különlegessé. Három társunk a szokásos szakértők közül kerül ki. Ott lesz Pepper, a mesterlövész; 30k, a felderítő; és Bones, az utász – ők hárman minden parancsunkat árgus szemekkel lesik. A játék egyik különlegessége (bár a 12. Call of Duty rész után talán már nem nevezhető túl nagy újdonságnak ez sem), hogy esetenként lehetőséget kapunk más szereplők irányítására is, egy alkalommal például egy orosz mérnökkel kell megvédenünk a földünket, illetve az orosz elnök testőrségének egyik tagjának bőrében is tetszeleghetünk.

Természetesen kiemelten fontos szerep jut az egyszemélyes játékmódnak, azon belül is főképp a történetnek, amely annak ellenére, hogy rém klisésnek tűnik, tartogat meglepetéseket a játékos számára. A fél világot bejárjuk majd, Bolívia, Zambia, Pakisztán, Nigéria csak pár azok közül az országok közül, ahol a játékos megfordul, melyeken harcolva meg-megcsillantják a történetírók saját eredetiségüket. Lesz árulás, dráma és minden, ami kell. „Azt akarjuk, hogy a játékos ne csak azt lássa, hogy egy sima lövöldözős játékkal játszik, hanem hogy a bőrén érezze a körülötte lévő szereplők minden rezdülését", mondja Eric Couzian, a Future Soldier tervezője. Nos, majd meglátjuk, mi sül ki ebből, de ha csak a főbb eseményeket nézzük, hatalmas ásítozásoknak nézünk elébe.

Annak ellenére, hogy a játék enyhe kanyart tett az előző részek által kikövezett úton, még akadnak olyan elemei, melyek miatt mindig is szerettük a sorozatot. „Azt hiszem, imádni fogjátok ezeket a srácokat", mondta Gabriella Shrager, aki a játék történetéért felelős. A vérszomjas 30K, a csendes Pepper és a csibészes Bones az előre láthatólag 12-14 órát felemésztő hadjárat során teljesen belopják majd magukat a szívünkbe. Bár az előre tervezett játékórák számában mi erősen kételkedünk, azért annyi mindenképp a Future Soldier mellett szól, hogy a 14 küldetésből álló kampány teljes egészében újrajátszható kooperatív módban is (erre érezhetően nagy hangsúlyt fektettek a készítők). Ez már önmagában is jelentősen megemeli a játék újrajátszhatósági értékét.

AMI IGAZÁN CLASS

Na de beszéljünk egy kicsit ezekről a játszható karakterosztályokról, a szereplőkről, akik különböző képességeikkel, fegyverrendszereikkel meghatározóvá teszik a játékot. Elsőként ott van az engineer, akinek egy beépített EMP áll rendelkezésére ahhoz, hogy egy mozdulattal ártalmatlanítson harckocsikat, járműveket. Mivel a készítők igyekeztek nem túlságosan elrugaszkodni a valóságtól, megjegyezték, hogy bármilyen fantasztikumnak is tűnik, az EMP-t Izraelben már kipróbálták, ők csupán hordozhatóvá álmodták az egészet, hasonlóan sok játékban található felszereléshez, mint például a láthatatlanná tevő optikai álca, ami fontos elemét képzi majd a csendes lopakodásnak.

A következő és talán legfontosabb kaszt a kommandós, aki valójában egy két lábon járó F-16-os vadászgép. A vállára szerelt, Transformers-filmekbe illő rakétáival könnyedén kiiktathat akár komolyabb páncélos egységeket is, elsődleges fegyvere pedig egy olyan különleges, moduláris felépítésű

LESZ – NEM LESZ

Sokáig úgy volt, hogy a Ghost Recon: Future Soldier nem készül el PC-re, csakis az Xbox 360 és a Playstation 3 tulajdonosok élvezhetik majd azt. Ennek okát valószínűleg abban kereshetjük, hogy a PC-s piac jóval kisebb, mint a konzolos (gyakran tized annyi fogy el ugyanabból a termékből PC-re, mint konzolon), valamint a kalózkodás ezen a fronton a legerősebb. A Ubisoftot érthető módon régóta zavarja a warez, különféle másolásvédelmi eljárásaik viszont olyannyira felbosszantották a PC-s játékosokat, hogy a kiadó úgy döntött, inkább nem szenvednek tovább, maradnak a konzolos piacon. Nem tudni, hogy mi változott a cégnél az elmúlt pár hétben, valószínűleg kiszámolták a fejlesztés költségeit PC-re, majd rájöttek, hogy még így is megéri kiadni a terméket. Reméljük, megtérül nekik a befektetés!

Az okosan használt fedezékeknek nagy szerepe lesz az akciójelenetekben, és az sem kizárt, hogy a környezet egy bizonyos fokig (robbanó autók, széteső tereptárgyak) rombolható lesz

fegyver lesz, amit számtalanféleképp alakíthatunk majd a játék során. Minden küldetés előtt pár mozdulattal összeállíthatunk magunknak belőle egy gépkarabélyt, sörétes puskát, gránátvetőt vagy akár méretes fogpiszkálót, attól függően, hogy az adott küldetésben épp mire lesz szükségünk. A Ubisoft emberei rettenetesen büszkék a játékban található fegyverek módosítgatására, ha minden igaz, közel 20 millió kombináció várja majd a játékost a fegyverválasztó képernyőn, ahol atomjaira bonthatjuk kedvenc gyilkolóeszközeinket. Külön érdekesség, hogy nagy valószínűséggel visszatér a Splinter Cell: Convictionben bemutatkozó Persistent Elite Creation (PEC) nevű rendszer is, ami a Ubisoft további akciójátékaiban is helyet kap majd – például az ugyancsak 2012-ben érkező Rainbow Six: Patriotsban is. Ennek a rendszernek a segítségével a játékosok különféle kihívásokat teljesítve oldhatnak fel majd extrákat, minden bizonnyal új fegyvermodulokat, irányzékokat és taktikai kütyüket, amelyek egészen elképesztő számú játékórára leköthetik majd őket.

Meglehetősen nagyot fordul a sorozat, de egyelőre kevés a konkrétum – sokáig az sem volt biztos, hogy lesz PC-s port

Na de térjünk vissza a karakterosztályokra, mely hasonlóan érdekes témának tűnik! Különösen akkor, ha megnézzük a mesterlövészt, akinek elsődleges feladata nem a csendes, távolból történő gyilkolászás lesz, hanem a felderítés, melyet szívdobogásjelző készülékének köszönhetően kiválóan végez. Végezetül pedig ott egy igazi különc, a robotkutya, a négy lábon közlekedő drone, ami nem csak a csapat lőszerutánpótlását biztosítja, de kifogyhatatlan gépágyújának és golyóálló páncélzatának köszönhetően remek fedezéket biztosít csapattársai számára.

FPS-BŐL TPS

Ahogy az sejthető, a játékmenet is megújul és alkalmazkodik a modern trendekhez. A távolból történő vadkacsavadászatnak vége, a harc sokkal közelebb kerül a játékoshoz, szinte az arcunkban fogjuk érezni az ellenfél szájszagát. Az elsőszemélyű nézetet felváltja a váll feletti kameranézet, amitől a GRFS jóval inkább egy modern akciójáték érzését fogja kelteni. A fedezékharc hasonlóan fontos szerepet kap, mint például a Gears of War játékokban, ahol a túlélés elsőszámú szabálya az, hogy barikádról barikádra, fedezékről fedezékre vonuljunk, és hogy csak akkor csapjunk le az ellenfélre, ha már minden társunk biztonságban van. A fedezékek mögött a kamera ráközelít a játékosra, látószögünk leszűkül, ha pedig tűz alá vesz minket valaki, a kamera hevesen rázkódni kezd, mi pedig azon kapjuk magunkat, hogy társaink segítsége nélkül bizony nem fogunk továbbjutni.

Megyünk, lövünk, ölünk; erről szól a játék. Vagy mégsem? Nem feltétlenül, hiszen a csapatjáték nem csak a többszereplős módban, hanem a kampány során is fontos, e nélkül pillanatok alatt elvérzünk a legtöbb szituációban. A felderítés kulcsfontosságú lépés lesz, amit műholdrendszerek, hőkamerák és különféle kütyük segítségével könnyedén elvégezhetünk. Az elsődleges rendszer, amire támaszkodhatunk, a felderítő műhold lesz, amely megjelöli számunkra a területen található civileket és fegyvereseket. Emellett egy csendes, kézi vezérlésű drón is a rendelkezésünkre áll majd, amely képes bárhova beszivárogni, hála neki mindig pontos képet kapunk az ellenséges egységek helyzetéről, hogy aztán társainkat egy helyre terelve egyidejűleg csapjunk le rájuk, gondolkodási időt sem hagyva nekik, annak ellenére, hogy még a látószögünkben sincsenek. Túszmentések, rajtaütések, információszerzés, ezek lesznek az elsődleges feladataink, melyeket egyre fokozódó nehézségi szinten tálal majd számunkra a Future Soldier, pont úgy, ahogy azt egy tripla A-kategóriás játékban szokás.

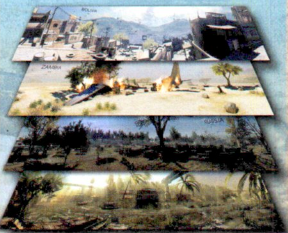
Hogy mindezt lebutított vagy izgalmasabb játékmenetnek ítéljük, az persze a mi dolgunk. Az viszont tény, hogy annak ellenére, hogy a készítők egy teljesen új szögből közelítik meg a Ghost Recon franchise-t, egy igazán ütős, élvezetes játékprogram lesz az eredmény, ami kellemes meglepetést szerezhet még a legelvakultabb veteránok számára is.

A JÖVŐ KATONÁJA

Egyvalamiben mindig is erős volt a Ghost Recon sorozat, páratlan mesterséges

HELYI SZÍNEK

A játék történetét elolvasva már nagyjából képet kaphatunk arról, hogy a világ mely részein játszódnak a főbb események. A sztori szerint az ultra-nacionalisták átveszik a hatalmat Oroszországban, és a katonai puccsot követően többfrontos háborút indítanak. Első célpontjuk Észak-Európa lesz, ahova persze mi is ellátogatunk. Norvégiában megküzdünk a rosszfiúkkal és mínuszokkal, majd ellátogatunk számos egzotikus és melegebb vidékre is. Nigériában részt veszünk a helyi nevezetességek megcsodálásában, az izgalmas szafarit követően pedig már várnak minket Ázsia gyönyörű országai, ahol a keleti harcművészeteknek is hódolhatunk.



Tom Clancy's

Ghost Recon Online

Ha nem is dobtuk hanyatt magunkat attól, amit az egyszemélyes játékmódban kapunk, a multiplayer mód bizonyosan levesz majd minket a lábunkról, ami különös figyelmet kap a készítők részéről.

A játék többszereplős módja három alappilléren nyugszik, melyben az első és legfontosabb az akción van. A harc pergős, látványos, a lövöldözések legalább olyan izgalmasnak ígérkeznek, mint egy Battlefield-játék esetében, na persze mindezt kicsire levetítve, itt ugyanis kislétszámú csapatok versengenek majd a győzelemért. A második alappillér a felderítésen lesz, amely kulcsfontosságú szerepet kap. A harmadik legfontosabb dolog, amire odafigyeltek a tervezésnél, a csapatjáték, amely szerves és elengedhetetlen része lesz a Future Soldiernek. Három választható karakterosztályból kerülhetnek ki a játékosok, melyek közül az első a rifleman lesz, aki valójában egyszerű baka, fegyverzetét könnyűgéppuskák és gépkarabélyok alkotják. A második karakterosztály a scout, ők lesznek a játék láthatatlan orvlövészei, gusztustalan távcsöves puskákkal és géppisztolyokkal felvértezve. A harmadik karaktertípus a support, aki sörétes puskákkal és kisebb

gépkarabélyokkal van ellátva. Igazi különlegessége egy felderítő drone, ami valójában egy távirányítható felderítőgép, segítségével meghatározhatjuk az ellenfél pozícióját, amit megoszthatunk csapattársainkkal is. Természetesen fontos szerepet kap itt is a fedezékharc, valamint hasonlóan a Battlefield 3-hoz, itt is megjelent a fedezőtűz, aminek fontosságára nem győzik felhívni a figyelmet a készítők. A tűz alatt tartott játékosok ugyanis szinte képtelenek a fedezékek mögül visszalőni, a kamera rázkódása és a beszűkült látószög miatt mindig számítanunk kell társaink támogatására, akik megkerülhetik és kiiktathatják a veszélyforrásokat.

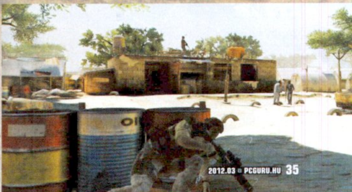
intelligenciáján már a 2001-es megjelenésű első részben is teljesen ledöbbentünk. Úgy tűnik, hogy a fejlesztők komolyan veszik azt, hogy ebből semmit nem engednek, az MI ezúttal is kivételesen jónak ígérkezik, Eric Couzian vezető designer a következőket mondta róla: „Egy tökéletes keveréket szerettünk volna készíteni, amiben az ellenfelek szkriptelt és az MI által létrehozott pályákon mozognak. Az MI alkalmazkodik a környezetéhez, amikor kell, megtalálja az útvonalat ahhoz a ponthoz, ahova a tervezők szerették volna küldeni az adott ellenfelet.". Az MI megkerül, fedezéket keres, erősítést hív, nehezebb nehézségi szinteken pedig igazán utálatos dolgokra lesz képes, aminek persze mi, vén rókák, rendkívül örülünk.

A játékosok társainak irányításánál már egyáltalán nincsenek előre leprogramozott útszakaszok és szkriptek, ilyekor már mindent az MI vesz a nyakába. Ha például tűz alatt tart minket egy gépágyú, akkor az MI gondoskodik arról, hogy társunk megkerülje és kiiktassa a veszélyforrást, mindig számíthatunk majd arra, hogy hús-vér katonaként fognak reagálni egyes helyzetekben. Nem szükséges folyamatos parancsokkal bombáznunk őket, hogy melyik fedezék mögé álljanak egy rajtaütés előtt, nem kell lépésről-lépésre meghatároznunk minden mozdulatukat, ugyanis képesek lesznek utasítások nélkül is úgy viselkedni, ahogy az adott szituáció megköveteli. Bár kijelölhetünk számukra célpontokat, az MI saját döntéseit nem befolyásolhatjuk, nem mondhatjuk meg nekik, hogy melyik pixelhalom mögé álljanak – remélhetőleg tudni fogják maguktól is.

A változatos terep mellett az időjárási viszonyokra sem lesz panasz

MÁJUSI ESŐ ARANYLEMEZT ÉR?

Ha csak a Ubisoft másik sikerre vitt témáját, a Prince of Persia sorozatot nézzük, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a Ghost Recon is jó kezekben van. Hasonlóan a herceg kalandjaihoz, a változások itt is azonnal szemet szúrnak. Nem kétséges, hogy más lesz, mint amire a veterán Ghost Recon-rajongók számítanak, és csak nyomokban fog hasonlítani a 2007-ben megjelent Advanced Warfighterre, de ha megnézzük az interneten fellelhető bemutató videókat, kipróbáljuk a multiplayer demót, rájövünk, hogy ezek a változások többnyire a játék javára váltak.
Azok pedig, akik egy hihetetlenül jól koreografált, látványos akciójátékra számítanak, jó helyre teszik a pénzüket, amikor előrendelik a Future Soldiert. Akcióban, szemkápráztató jelenetekben egyáltalán nem szenvedünk majd hiányt, aminek köszönhetően mi már repesve várjuk a konzolos verzió május 24-ei megjelenését, s azt, hogy bejelentsék a PC-s kiadás dátumát.



KIPRÓBÁLTUK!

ERŐSZAKOS MÚLT

SYNDICATE

[ÍRTA CHRIS]

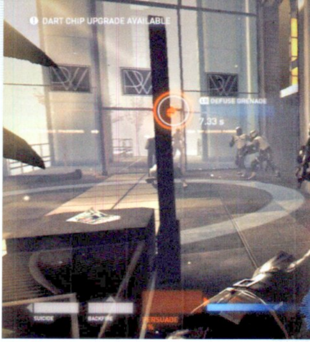
MÁR CSAK PÁR RÖVID HÉT VAN HÁTRA AZ ELECTRONIC ARTS ÁLTAL FELKAROLT SYNDICATE FELDOLGOZÁS ELKÉSZÜLTÉIG, AMIBŐL NEMRÉGIBEN BEFUTOTT SZERKESZTŐSÉGÜNKBE EGY MAJDNEM VÉGLEGES VERZIÓ, ÍGY AZ ELSŐK KÖZÖTT PRÓBÁLHATTUK KI A VÁRVA-VÁRT PROGRAMOT.

Kicsi az esély arra, hogy sok olvasónk játszott volna az 1993-as eredeti Syndicate-tel, de mi jó néhány szép emléket őrzünk a programról. A Youtube-on megtalálható ezer éves Syndicate-videók megtekintése után szerkesztőségünk tagjai elmorzsoltak pár könnycseppet, majd gyorsan átöleltük a full HD-s, 16:9-es monitorunkat, tiszteletből leporoltuk kedvenc videokártyánkat, majd megjegyeztük, hogy „hihetetlen, mennyit fejlődött a számítástechnika 20 év alatt."

Na igen, rengeteget fejlődött az ipar az elmúlt évek során. Sajnos azonban, ahogy a játékok egyre szebbek lettek, úgy tűntek el az egyre kevésbé eladható kategóriák – mint például a szimulátorok vagy a stratégiai játékok – is a boltok polcairól. Nem csoda hát, hogy az EA is úgy döntött, a Syndicate feldolgozás nem stratégiai, hanem akciójáték lesz, ami ennek köszönhetően már csak nyomokban hasonlít a 20 évvel ezelőtti változatra. Mi persze igyekeztünk férfiasan fogadni a lesújtó hírt, majd miután látványosan elégettünk pár EA-zászlót, megnéztük az 2012-es verzió első videobemutatóit, melyek után megmegfordult a fejünkben, hogy talán mégsem lesz ez annyira rossz, mint amennyire sértődöttek voltunk a bejelentéskor.

19 év alatt minden megváltozott a játékiparban, így korántsem meglepő, hogy a Syndicate sem maradt ugyanolyan, mint volt

Most, hogy már csak hetek, vagy inkább csak napok vannak hátra a megjelenésig, megérkezett a szerkesztőségünkbe a játék próbaverziója, amiben a történet első pár óráját játszhattuk végig. Bevalljuk őszintén, hogy miután mindannyian kétszer végigtoltuk, nem sokkal lettünk okosabbak. Még mindig nem tudjuk eldönteni, hogy most akkor tényleg ennyi az egész, vagy tartogat még valamilyen meglepetést a program. Na de inkább lássuk, mit alkottak a Riddick-játékok készítői az elmúlt pár év alatt!



A jövő üzleti megoldásai szó szerint a padlóra küldik a konkurenciát

SÖTÉT JÖVŐ

2069-ben járunk. A világunkat mostanra már hatalmas vállalatok, megacégek, az úgynevezett szindikátusok irányítják. Nincs politika, nincsenek kormányok, már csak a fogyasztás a fontos, amiben nagy áttörést jelent az a pillanat, amikor minden embert ellátnak egy neurális implantátummal, ami az agyunkba kapcsolódva könnyíti meg az életünket. A chip segítségével a preferált szindikátusokon keresztül a lakosság könnyedén vásárolhat, intézheti a mindennapi dolgait. De idővel a cégeknek már ez sem volt elég, a beépített chip segítségével nem csak vásárlói szokásokról informálódtak, hanem átvették az irányítást

Az a jó abban, hogy implantokkal sűrűn tűzdelt kiborgok vagyunk, hogy legalább olyan gyorsan tudunk kimászni a slamasztikából, mint ahogy belekeveredtünk – ha nem gyorsabban...

ez egyének döntései felett. Nem sokkal később az üzlet olyan háborúba fordult, amelyben a nagyvállalatok célja a teljes piaci dominancia lett.

Ennek a háborúnak az első sorában állnak az ügynökök, akik módosított génállománnyal és ultramodern chip-implantációkkal felszerelve nem riadnak vissza semmilyen feladattól, amit cégük rájuk bíz. Képesek betörni bármilyen hálózatba, legyen szó akár egyének idegpályáiról vagy fegyverrendszerekről, de a világban található gépeket is könnyedén uralmuk alá hajthatják. Természetesen mi is egy ilyen ügynök ballonkabátját viseljük, a EuroCorps szindikátus legújabb prototípus-ügynökét alakítjuk, a nevünk Miles Kilo.

KAMERA ÁLTAL HOMÁLYOSAN

„Egy homályba vesző alak egy öklössel ébreszt, kezeim megkötözve, nem állnak túl jól a dolgok. Mármint nem állnának, ha egy rövid bootolást követően nem kapcsolnának be azonnal a beépített implantok a testemben, aminek köszönhetően pár pillanat múlva könnyedén darabokra szakítom a kezemet székhez szorító bilincseket, majd egyetlen ütéssel ártalmatlanná teszem vallatótisztemet. Valószínűleg fogalmuk sem volt róla, hogy ki vagyok, amikor idekötöztek, különben tudták volna, hogy egy ügynököt pár centiméter alumínium nem képes megállítani. Most pedig azt hiszik, hogy az a katonai helikopter, ami darabokra lőtte a körülöttem lévő irodát, majd befejezheti azt, amit elkezdtek. Nagyot tévednek."

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Starbreeze Studios

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 02. 24.

STÍLUSMINTA

Crysis 2
2000 (EA)

Syndicate
1993 (EA)

Még ha be is vágtuk a durcát az Electronic Artsra, hogy képesek voltak egy stratégiai játékból sima FPS-t csinálni, egy dolgot akkor is elismerünk: a hangulat még ott van a szeren, a készítők igyekeztek olyan világot alkotni, amely pillanatok alatt beszippanthatja a játékost. Kegyetlen jövőben járunk, amelyben már nincsenek kishalak, csak hatalmas cápák, akiknél az üzletmenet az ölj, vagy téged ölnek irányelveken alapszik. Kegyelemnek, együttérzésnek, vagy olyan nevetséges dolgoknak, mint az etikett, nyomát se találni. Erről azonnal meggyőződhetünk az első percekben, miközben társunk olyan nyugalommal és unalommal végez a konkurencia biztonsági embereivel, mintha épp a cipőjét fűzné be.

A játékról valószínűleg már jó pár hónapja hallottatok, első (és talán a második) ránézésre nem igazán különbözik bármely másik, hagyományos lövöldözős játéktól. FPS-nézet, sci-fibe illő fantasztikus fegyverek, szuperügynökök, bla-bla-bla. Valóban, a Syndicate-et nem sok minden teszi különlegessé, nem is tudom, mi lenne az, ami miatt rábeszélnék bárkit is a beszerzésére. Mégis, miután kétszer végignyomtam a kézhez kapott verziót, pár órát beleöltem a kooperatív játékmódba, már alig várom a megjelenést, hogy végre ott folytassam a szerencsétlen biztonsági őrök mészárlását, ahol a demó végén abbahagytam.

HACKTION

Miután egy rövid oktatópályán túlesünk az alapvető irányítás elsajátításán, amit valószínűleg még csukott szemmel is letudhat bárki, megismertetnek minket az úgynevezett breach-képességekkel, melyek segítségével a környezetünkben lévő számítógépeket törhetjük fel. Ezek a képességek teszik kicsit különlegesebbé a Syndicate-et. A dolog lényege az, hogy mivel mindenkinek a fejébe egy kisebb számítógép van integrálva, ezért egy rövid kódfejtést követően arra vehetjük rá az illetőt, amit mi jónak látunk. Mi persze azt látjuk jónak, hogy öngyilkos legyen, így hát ez lesz az első képességünk, amit megkapunk. Segítségével könnyedén bejutunk az

KOOPRODUKCIÓ

A ooperatív módot egy publikus demónak köszönhetően minden konzoltulajdonos kipróbálhatta még a megjelenés előtt, mi is így tettünk. A játékmódban legfeljebb négy játékos harcol vállvetve egy ellenséges katonákkal telezsúfolt pályán, ahol a cél általában egy jól páncélozott személy likvidálása, vagy valamilyen értékes tárgy megszerzése lesz. A játékmenet sok szempontból eltér az egyszemélyes módban találhatótól, például teljesen különálló fejlődési rendszer kapott benne helyet, amiben nemcsak ügynökeinket és azok képességeit, hanem fegyvereiket, valamint breach-képességeiket is egyenként fejleszthetjük. Persze a sikerhez nem árt az alapos felkészülés, hiszen az itt található küldetések nem könnyűek. A legfontosabb, hogy folyamatosan gyógyítsuk társainkat, és mindig keressünk fedezéket magunknak.

A kooperatív csaták jelentették a demó egyetlen olyan részét, amivel kapcsolatban egy rossz szavunk sem lehetett...

irodaház belső részébe, miután egy üvegfal mögött lévő kihallgató tiszt rövid „unszolásunkra" végez a szobában lévőkkel, utolsó lövésével pedig utat nyit nekünk. Lépcsők, létrák, egymást követő folyosók, na és persze az FPS-ek sarokkövének számító szellőzőalagutak végén már ott vár minket

Rendben, az EA nem akar stratégiát készíteni – már csak azt kéne tudni, hogy akkor miért nem lett újító FPS a Syndicate?

a chip-tulajdonos, aki csak azért is végez magával, nehogy megkaparinthassuk a fejében lévő adathordozót. Szerencsétlen nem tudja, hogy mindig van a kezünk ügyében egy elektromos dugóhúzó, amit miután a delikvens valamilyen testnyílásához helyezünk, vékonyka polipcsápjaival behatol az agykéregbe, és biztonságosan kiemeli a chipet. Jól kezdődik a nap, s még egy golyó árát is megspóroltuk.

Ezeknek a chipeknek a begyűjtése nem csak elsődleges küldetésünk az egyszemélyes kampány alatt, hanem saját érdekünk is, ugyanis az alkatrészek a karakterünk fejlődéséhez is hozzájárulnak. Mert ugye jól tudjuk, hogy fejlődési rendszer nélkül akciójátékot kiadni ma már kész öngyilkosság lenne a kiadók részéről, ezért a Syndicate sem különb ebben. Ezeknek a fejlesztéseknek köszönhetően hősünk a szokásos túléléshez hasznos képességeit fejlesztheti: gyorsabb regenerálódás és nagyobb sebzés a harcban, de a breach-képességek is így egészülnek ki újabb és újabb lehetőségekkel. Kapunk egy feje tetejére állított fejlődési fát, ami leginkább a Deux Exben látott rendszerre hasonlít. Az igazság az, hogy bármilyen érdekesnek is hangzik egy ilyen rendszer, az első 1-2 játékóra alatt nem teszünk szert olyan képességekre, melyek jelentősen befolyásolnák a játékmenetet. A nagy lövöldözések közepette észre sem vesszük, ha 5-10%-al több életerőnk van, vagy két életerőponttal nagyobbat sebzünk, ami persze nem olyan nagy katasztrófa, főleg azért, mert a lövöldözés minden érzékszervünket leköti, s megállás nélkül pumpáltatja agyunkkal az adrenalint a szervezetünkbe. Kit érdekel ilyenkor holmi képességfa, meg a szerepjáték-elemek?

Visszatérve a küldetésünkre, a chip megszerzése után már csak a helyszín elhagyása van hátra, a zene gyorsulásával és a riasztó üvöltésével együtt felpörög a játékmenet. Őrök rontanak ránk minden sarokból, akik modern gépfegyverekkel próbálják meg utunkat állni, gránátokat hajigálnak felénk, melyeket pillanatok alatt hatástalaníthatunk, valamint automata rögzített fegyverek emelkednek ki a mennyezetből, amiket másodpercek alatt saját alkalmazói ellen fordíthatunk. Emellett beépített röntgen-rendszerünk, a Dart Overlay is megállíthatatlan pusztítóvá tesz minket. Bekapcsolása után tökéletes képet kapunk a fedezékek mögött lapuló fegyveresekről, valamint reflexeink is kiélesednek, aminek köszönhetően az idő lelassul körülöttünk. Megkapjuk a Gauss Gunt, az

A TAKARÍTÓBRIGÁD

Bár a politikai nagyhatalmak idejének már vége, az uralmon lévő szindikátusoknak is szükségük van hadseregre, ezeknek pedig elit alakulatokra, amit ügynökök alkotnak. Az ügynökök négyfős csapatban dolgoznak, és akkor vetik be őket, amikor a küldetés fontossága kizárja a kudarc lehetőségét. Az egyéneket, akikből ügynököt képeznek, alapos megfigyelés után az utcáról rabolják el. Első lépésben egy összetett agymosási folyamat veszi kezdetét, amely után az alany szó nélkül követni fogja szindikátusa utasításait. Ezután az ügynököt szükség szerint számos kibernetikus művégtaggal látják el, melyeknek köszönhetően emberfeletti erőre és gyorsaságra tesznek szert. Miles Kilo, a Syndicate 2012-es változatának ügynöke egy új prototípus-ügynök, akit önálló gondolkodással, fejlett problémamegoldó készséggel látnak el. Elődjeivel ellentétben már nincs szüksége irányítóra a bevetéséhez.

NÉVJEGY HELYETT EZEKKEL KÖSZÖNJ

EMP Bolt Launcher

A tömegoszlató fegyverként is kiválóan használható Riotlance bénító tüskéket lő nagy távolságra, de egyszerre is képes kiüríteni a teljes tárat, hogy nagyobb területet terítsen be.

Harbinger G290

Ha ezzel a kezünkben jelenünk meg valahol, nem sokan mernek majd az utunkba állni. A fegyver olyan gyors, hogy a hűtést csak a hat cső folyamatos forgása teszi lehetővé.

Kusanagi ACR-10

A túlnyomáson alapuló hipergyorsító tűzrendszernek köszönhetően az ACR-10 könnyedén szeli darabokra a vastagabb fedezékeket is. Nincs olyan páncélzat, amely útját tudná állni.

LR-TAKK

A messzi célpontok biztonságos kiiktatása nagyon fontos a cégek számára, ezért is alkották meg ezt a pontos mesterlövész puskát. A mottónk: egy lövés, egy halál.

Revolver

Bár tárkapacitása alacsony, .600-as kaliberű lövedékei hatalmas rombolást okoznak becsapódáskor – tökéletes oldalfegyver minden terepre készülő ügynöknek.

Shotgun

Bár a köznyelv csak úgy ismeri, mint sörétes puska, tévedés ne essék: lézeres célmeghatározó rendszerével a CQC-11 a 21. század egyik legpusztítóbb kézifegyvere.

Swarm Launcher

Az ultramodern harcászat kiemelkedő darabja. Tüzeléskor egyetlen töltete 12 apró altöltetre szakad, melyek mindegyike önállóan és automatikusan jut el céljához.

TAR-39

A .45-ös kaliberű TAR-39 a EuroCorp szindikátus kedvenc kézifegyvere. A mindössze 3 kilót nyomó fegyver tökéletes önvédelmi eszköz, keresve se találhat megbízhatóbb társat egy ügynök.

Thermite Gun

Elsőre talán nem látszik rajta, de a zömök felépítés igazi melegszívű társat takar – az LTB-P kódjelű lángszóró minden jobb ízlésű ügynök fegyvertárában megtalálható.

eredeti játék egyik legerősebb fegyverét, amivel intelligens lövedékeinek hála még csak célozni sem nagyon kell, csupán elég egyszer befognunk a célszemélyt, s máris megpecsételődött a sorsa.

Kicsit később aktiválódik második breach-képességünk, a backfire. A backfire használata kicsit humánusabb, mint az öngyilkosság, a meghackelt célszemély fegyverét célozza, ami a támadásunknak köszönhetően besül. Emiatt a célpont nem hal meg azonnal, csupán a védelme esik le a béka feneke alá, így csak rá kell fújnunk egy erősebbet, s a szerencsétlen máris az örök vadászmezőkön folytatja harcát. Pár perc lövöldözést követően már kapjuk is a harmadik breach-képességet, ami persuade névre hallgat. Pontosan arra jó, amit a neve is sugall, azaz a célpont ennek hatására a mi oldalunkon fog harcolni, már ameddig le nem puffantják korábbi társai. Egyébként ezek a képességek a szervezetünkben termelődő adrenalin mennyiségétől gyorsabban töltődnek, azaz minél több emberrel végzünk, annál hamarabb használhatjuk őket újra.

A demó a vége felé közeledve sem sok újdonságot fed fel, a kézhez kapott új fegyverek a szokásos FPS-arzenált vonultatják fel: shotgun, mesterlövész puska, kispisztoly, csupa-csupa lerágott csont, semmi meglepővel nem találkozunk. A sztori utolsó 10 percét egy főellenfél-harcban töltöttük, ahol egy ide-oda cikázó, idegesítő manusba kellett belepumpálnunk a Magyar Honvédség lőszertartalékának megfelelő mennyiségű muníciót. A demó befejezése után már csak a kooperatív mód kipróbálása volt hátra, ami mérföldekkel jobbnak tűnt, mint a kicsit lapos egyszemélyes mód, de erről inkább keretes írásunkban emlékeznénk meg.

A plasztikus épületbelső kiváló helyszínt nyújtanak a gyors ritmusú lövöldözésekhez

A játék nyitójelenete jól példázza, milyen kegyetlen és véres a cégek közt dúló háború – egyáltalán nem fontos, hogy odafigyeljünk a civilek épségére…

NEUROMÁNC

Igazából nem sok eredeti ötletet üdvözölhetünk a február végén megjelenő Syndicate-ben, ennek ellenére biztos vagyok benne, hogy mindenki legalább egyszer végig fogja tolni. Brutális világát elég hamar megkedveltük, játékmenetét viszont az újdonságot jelentő breach-képességek után sem igazán találtuk lebilincselőnek. Egy jó sztorival és sok látványos jelenettel persze még ezt is el lehet adni, bízzunk benne, hogy ezekből nem lesz hiány a teljes verzió megérkezésekor. Sajnos a kézhez kapott változat ebből nem csillantott meg túl sokat.

Különös talán, de engem legjobban a zene fogott meg (feltettünk pár mp3-at a játékból a DVD-mellékletünk extra könyvtárába), bár Miguel szerint az ilyen düci-düci, zenének nevezett izék csak nekem jönnek be, így hát lehet, hogy velem van a baj (valószínűleg örömmel venné, ha írnátok neki pár felvilágosító levelet ezzel kapcsolatban). Az egypályás multis demó után azt is kijelenthetjük, hogy a négyfős kooperatív mód nagyon jól sikerült, ami valószínűleg majd elviszi a hátán az egész játékot akkor is, ha netán csalatkoznunk kéne a végtermékben.

Röviden összefoglalva tehát adott egy holt egyszerű lövöldözős program, amelyben hősünkkel olyan feladatok végrehajtását várják el tőlünk, melyek során még a legkeményebb játékosnak is meghűl az egér a kezében. Ez egy pont. Aztán ott a zene, ami páratlan hangulatot kölcsönöz ennek a modern világnak, és ami egy újabb piros pontot hozott az üzenő füzetbe, de ízlések és ficamok, ugyebár. A breach-képességek nem igazán hoztak lázba minket, de ez legyen a mi problémánk, a fejlődési rendszerből pedig nem láttunk eleget ahhoz, hogy véleményt tudjunk alkotni róla. A következő számunkban valószínűleg már teljes teszttel, értékeléssel térünk vissza, addig azt javasoljuk, hogy nézzétek meg a DVD-mellékletünkre feltett videókat, s próbáljátok azok alapján eldönteni, hogy rajta lesz-e a márciusi bevásárló listátokon a program.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

[ÍRTA MIGUEL] **Egy előzmény nélküli játéknál sok a kockázat, mint mindent, ezt is elkezdeni nehéz igazán. Az EA általában egy lapra tesz fel ilyenkor mindent: vagy egy feszes testű csaj a főszereplő, vagy a grafika borítja fel az aktuális trendeket, azonban egy szerepjátéknál az ilyesmi nem működik. A Kingdoms of Amalurban azzal próbálnak sokkolni, hogy a játék még el sem kezdődött, de te már halott vagy.**

Több neve is van annak, amikor a maguk területén már sokat bizonyított emberek összeállnak, és együtt kezdenek dolgozni. A kosárlabdában Dream Team, a zenében supergroup, a vízilabdában magyar válogatott – a játékvilágban mostantól a Kingdoms of Amalur: Reckoning kerül a szótárba arra az élethelyzetre, mikor híres grafikusok, játéktervezők és fantasy-írók dugják össze a fejüket. Az EA nagyágyúján ugyanis nem kisebb nevek dolgoztak, mint az ünnepelt szerző, R.A. Salvatore; a híres grafikus, Todd McFarlane; és Ken Rolston, akit leginkább azok ismernek, akik megnézték a Morrowind és az Oblivion stáblistáját a játék végén. Alapból egy ilyen koprodukció csupa jót jelent, hiszen minden terület megkapta a maga szakemberét, a háttérmunkásokat pedig az a Big Huge Games adja, aki leginkább a Rise of Nations sorozaton dolgozott, egész addig, amíg a 38 Studios nevű, szintén a fejlesztők között sorolt cég meg nem vette őket a THQ-tól. Tegyük hozzá a képhez az utolsó színt: a kiadói hátteret a sziklaszilárd pénzügyi helyzetéről és kőbe vésett megjelenési dátumairól ismert EA biztosítja, és bumm: kész is a csoda receptje, de legalábbis a „megtérülő üzleti befektetés" játékipari megfelelője.

NEHÉZ KEZDÉS

Kezdéskor tehát olyannyira halottak vagyunk, hogy ha öt perccel hamarabb térünk magunkhoz, még pont láthatnánk, ahogy két lelkiismeretes gnóm egy tömegsírrá avanzsált barlangba hajítja a testünket. A hullaházi formalitások pont jól jönnek a karaktergeneráláshoz, kiválaszthatjuk a nemünket, a származásunkat, no meg azt, hogy a kilenc alapképesség közül melyik az a három, ami (ha majd egyszer többek leszünk egy merev húshalomnál) leginkább jellemzi emberünket.

Már itt, a játék legelején kiderül, miért nem biztos buli az új brand indítása – négy faj közül választhatunk, de igazából gőzünk nincs, hogy ki honnan jön, ráadásul Rolston és csapata azt a szívességet sem teszik meg a játékosnak, hogy már ismert, megszokott rasszok köszönjenek vissza. Nincs elf, nincs törpe, van helyette Almain, Vadani, Ljosalfar meg Dokkalfar, és ha valamelyik megtetszik, hát rögvest kapunk a választás mellé faji bónuszokat (alapból megemelt képességértéket). Már csak egy nekünk szimpatikus (természetesen tök ismeretlen) isten kiválasztása vár ránk, aztán még kialakíthatjuk a karakter arcát is. Sajnos csak az arcát szabhatjuk át, a testalkat tekintetében egy döntés befolyásolja a külsőt, mégpedig az, hogy nővel vagy férfival szeretnénk eltölteni a következő 30-50 órácskát.

Itt az idő visszatérni a halottak világából. Kicsit rázósan kezdődik a második életünk, mert nem elég, hogy egy hullakupac közepén ébredünk, de ráadásul gőzünk sincs arról, hogy kik is voltunk azelőtt, hogy véget ért volna az intro. Az oktatópályaként is funkcionáló első barlangban azonban hamar kiderül, hogy fontos pontjához érkezett a játék történelme – már az is finom utalás, hogy veszélyesnek tűnő alakok mészárolják le az újjászületésünk helyszínén élő és dolgozó gnómokat, de hamar kiderül, hogy mi vagyunk az első olyan lény, akit az Újjászületés szökőkútjának nevezett gépezet visszahozott az életbe (ami annak fényében igen szép teljesítmény, hogy mekkora darab masináról is beszélünk).

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
38 Studios/Big Huge Games

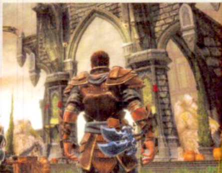
MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

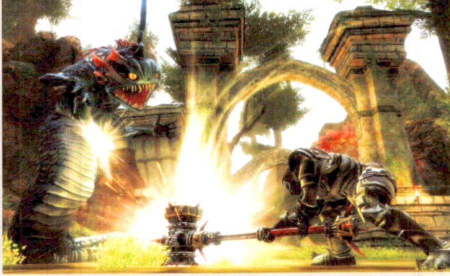
INFO

Szórakoztatóipari istenek gründoltak olyan játékot az EA pénzéből, amivel kapcsolatban sokaknak csak Ken Rolston 2011-es E3-as prezentációja lesz a emlékezetes.

És akkor a korábban nem látott hős egyszercsak megérkezett az erdőszéli kis faluba...



A Fate-mutató kiakasztása után elérhető állapotban nemcsak extra sebzést osztunk ki, de a szerzett XP mennyisége is megnő



Fegyverből és harcstílusból akad elég a Reckoningban, az ellenfelek viszont egy idő után igencsak unalmasak

PONTOS KÉPESSÉGEK

Tiszta lappal kezdünk, és csak rajtunk áll, hogy a fejlődés három útja közül melyiket választjuk. Az első pályán a játék gyorsan elmagyarázza a közelharc, az íjászat és a varázslatok alapjait, a továbbiakban pedig csak rajtunk áll, hogy a szintlépéskor kapott három pontot melyik képességfa lehetőségeire költjük el. Természetesen ezzel mód nyílik tiszta harcos, tolvaj vagy varázsló megalkotására, de ha úgy hozza kedvünk, hát varázslatokhoz egész jól értő, a kalapácsot is jól forgató tolvajként is próbálkozhatunk, aki általában inkább hátulról szereti. Az egész rendszer aktív és passzív képességeken, speciális mozdulatokon és varázslatszerűségeken alapul. Alapvetően minden fegyverosztálynak van saját képzettsége, erre érdemes pontot költeni, ugyanis ilyenkor nemcsak a sebzés nő, de extra sebzést adó támadásokkal is gazdagodunk, amiket a megfelelő gombkombinációkkal tudunk előhozni. További fontos lehetőségek az olyan aktív képességek, amikkel jéglabdát szórunk, csáklyát hajítunk, ijesztőt csatakiáltunk, esetleg harci dühöt kapunk. Érdemes átolvasgatni az egyes lehetőségeket, és végiggondolni, mi az, ami illik hozzánk.

A rendszer, mozgás közben amúgy kivételesen jól használható, a különböző csapások és támadások bámulatosan effektív sorrá szervezhetők, és ha odafigyelünk arra, hogy a támadások elől elguruljunk-elteleportáljunk, akkor arra is nagy az esély, hogy csak igen ritkán üssenek meg minket a helyi vagányok. Érdekes koncepció a sorsmutató: a különböző támadások során gyűlik a kék csík a képernyő bal sarkában, és ha összejön a 100%, terminátor-módra válthatunk, ilyenkor egy szerencsés ellenség különösen kegyetlen, véletlen gombnyomogatós kivégzésben részesül, hozzánk meg dől a tapasztalati pont. Az egyetlen negatívum a védekezés – elméletileg egyetlen gombnyomással előkapjuk a fizikai sebzés ellen hatékony pajzsunkat, illetve a mágikus sebzés ellen alkalmas amulettünket, de valójában az agyvérzés határára lehet kerülni, amikor csak azért nem tudjuk kivédeni egy szörny második csapását, mert az első pofon hatására megkezdett mozgásanimáció még nem futott végig. Ha jól időzítünk, egy-egy sikeres védekező mozdulattal nemcsak a sebzést kerüljük el, de úgy megakasztjuk a támadót, hogy az megszédül, térdre esik. Borzasztóan sok gyakorlás után is azt mondom, hogy ezt nem lehet igazán megtanulni, mert annyira vékonyka időrés dönti el, hogy sikerrel jártunk-e, vagy esetleg önként nyújtottuk oda a nyakunkat az ellenségnek, hogy kár eleve belekezdeni a dologba. Védekezés helyett ugráljunk, az sokkal hatékonyabb megoldás.

Nem tökéletes és nem kiemelkedő, de jól összerakott játék a Reckoning – az EA-t ismerve a következő rész lesz az igazi

KELL EGY SZAKMA

A játékban természetesen a harcon kívül rengeteg egyéb lehetőség van, és azt, hogy ezekben mennyire leszünk sikeresek, elsősorban az dönti el, hogy a szintlépéskor a kilenc „szakma" közül melyikre tesszük a kapott egy szem pontot. A lehetőségek három részre oszthatók. Vannak olyanok, amikkel létrehozhatunk valamit: a kovácsmesterség, az alkímia vagy a drágakőgyártás fejlesztésekor az adott folyamat végén kapott tárgyak, italok és drágakövek minőségét növeljük. A második csoport a szürkegazdasággal kapcsolatos mesterségek: zárfeltörés, átokűzés (a

DOLGOZZ

Manapság már nincs szerepjáték crafting-rendszer nélkül, vagyis mindig tanulhatunk egy olyan szakmát, ami segítségével varázstárgyakat készíthetünk. A Reckoningban rögtön három mesterséget is elsajátíthatunk.

DRÁGAKŐMŰVESSÉG

A játékban talált különböző kristályokat fegyverek és páncélok megerősítésére használhatjuk majd. Minél magasabb a Sagecraft képességünk, annál több nyers ásványt dolgozhatunk egybe, és annál valószínűbb, hogy a végén valami nagyon erős drágakő üti a markunkat, és minden szinttel nő annak az esélye, hogy jobb minőségű ásványt találunk.

KOVÁCSOLÁS

A Reckoningban nemcsak található és vásárolható a felszerelés, de akár mi magunk is elkészíthetjük azt. Minél magasabb a kovácsolás képesség, annál több összetevőből állhat egy tárgy. Fontos, hogy mielőtt létrehozunk valamit, meg kell szereznünk az alkotóelemeket – ezt a felesleges tárgyak szétszedésével végezhetjük, egy kovácsműhelyben.

GYÓGYITALKÉSZÍTÉS

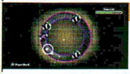
Amalur birodalmában mindenfelé értékes gyógynövények teremnek, érdemes néhány pontot elkölteni a főzetkészítésre is. A recepteket a felszedett alapanyagokkal való kísérletezéssel kapjuk meg, illetve meg is vehetjük azokat (legmagasabb szinten pedig automatikusan megkapjuk az összes főzet összetételét).

NYÍLJ KI, ÁTKOZOTT!

Amalur lakosai jóval leleményesebbek az átlagos fantasy-népeknél – egyrészt ládákba pakolják mindazt, amit értékesnek gondolnak, ráadásul nemcsak lakattal, de akár átokkal is védik ezeket az illetéktelen kalandozóktól.

ZÁRTÖRÉS

Külön, szintenként növelhető képesség is tartpzik ugyan hozzá, de én egészen pontosan 44 darab zárat törtem fel anélkül, hogy akár egyetlen pillanatig is elgondolkoztam volna azon, hogy a zártörésre költsem az értékes pontokat. Vagy a rendszer hibás, vagy én vagyok született tolvaj, a lényeg, hogy két próbálkozásból még a „hard" fokozatú lakatok is törhetők.



ÁTOKŰZÉS

Eggyel komolyabb szintet jelent a lilás ködbe burkolózó, vagyis átokkal súlytott ládák és ajtók kinyitása – a kapott minijáték legyűréséhez nem árt, ha néha a Dispellingre is teszünk egy-egy pontot. Fontos tudni, hogy a komolyabb átkok akár halálosak is lehetnek, azonban semmit sem vesztesz azzal, ha simán csak nem piszkálod az ilyen ládák zárját.

játékban egyes ládákat nem zár, hanem valami rontás véd), és a lopakodás mind a tolvajok kelléktárába illő dolgok, bár egy-egy pont a becsület szobrainak sem árthat. A maradék három képesség fejlesztése azt dönti el, hogy mekkora részét ismerjük meg a Reckoning világának, illetve hogy mennyire könnyítjük meg ezt a folyamatot: a titkos helyek felderítése, a rábeszélőképesség vagy az alkudozás előnyeit talán felesleges ecsetelnem. Az egyes képességek fejlesztésekor időnként „mérföldkövekhez" érünk, amikor nemcsak úgy általában lépünk egyet előre, de kapunk valami extrát: több összetevőt használhatunk a gyógyfőzethez, vagy több információ jelenik meg a térképen.

A fenti rendszer tehát többszörösen jól kitalált, ráadásul az egész úgy van megkomponálva, hogy ne csak a harmincadik, de már az alacsonyabb szinteken is élvezzük a lehetőségeinket – kevés olyan versenytárs van a piacon, ahol már az első csatában tökös harcosnak vagy hatalmas varázslónak érezzük magunkat. A Reckoning látványos akcióinak előhívása már a játék legelső összecsapásában meghozza ezt, 10-15 óra játék után pedig nemcsak az NPC-k mondogatják majd, hogy még sosem láttak hozzánk hasonlót, de mi is érezzük, hogy a karakterfejlesztés és a harc a játék két legjobban sikerült konkrétuma.

NYOMOKBAN SZEREPJÁTÉKOT IS TARTALMAZHAT

Ahogy a bevezetőben már írtam, nem véletlenül éljük a folytatások és újrafeldolgozások korát a szórakoztatóiparban: egy új játék, egy új világ, egy halom új szereplő és rendszer bevezetése borzalmasan nagy kockázat, mert hiába is várjuk mindig a nagy újdonságot, általában a már jól bejáratott sorozatok hetedik-nyolcadik részéből lesznek a 10 milliós eladások. A Reckoning esetében a készítők nem véletlenül szedtek össze nagy neveket, hiszen így rögtön három irányból is biztosított volt az érdeklődés. Rolston korábbi játékai önmagukban széles vásárlóközönséget hoznak, de Salvatore Forgotten Realms sorozatát is imádják a népek, Todd McFarlane pedig olyan képregényes körökben, mint mondjuk Djokovic a teniszben vagy David Villa a fociban – sokan ismerik, vannak nagy pillanatai, és még annak is jelent valamit a név, aki nincs oda a rajzolt füzetekért.

Ennek ellenére valahogy úgy érzem, hogy a sok bába közt elveszett a gyerek. A végeredmény ugyanis egy olyan akciójáték lett, amiben a szokásosnál több a szerepjátékos elem, és ahol az átlagos, véletlenül sem fondorlatos sztori helyett a jól megrendezett harcok és a folyamatos, látványos fejlődés adja az igazi élvezetet. A legnagyobb csalódás mindenképp a történet, hiszen Salvatore általában kisujjból kiráz egy intrikával, szemétkedéssel, hátbaszúrásokkal teli kalandot, azonban a Reckoning az elejétől a végéig egyhangú, a fő szál küldetései sem hangulatukban, sem típusukban nem térnek el a mellékszálon kapott feladatoktól, ráadásul a történet összességében egy átlagos novellapályázat szintjét is alig éri el, és még csajozni se lehet, mint a Witcherben. Persze láttunk már olyat, hogy egy szerepjáték úgy lett az év játéka, hogy a központi szálnál már a pattintott kőkorszak mesemondói is tartalmasabbat hoztak össze, azonban ott a kiegészítő küldetések adtak egy olyan ízt a kalandnak, hogy az embernek esze ágában sem volt panaszkodni. Itt ilyesmiben sajnos csak elvétve lesz részünk, legtöbbször a „menj el, öld meg és/vagy szedd össze, hozd vissza" szentháromság alkotta síkban mozgunk, a játék utolsó ötödében pedig egyenesen idegesítő, mennyire ostoba ötletekkel fárasztják az addigra már epikus hőssé fejlődött karakterünket.

Az igazán üdítő kivételt a frakciók küldetései hozzák: nem tudom, hogy ez az egyetlen rész, amihez Salvatore hozzányúlt, vagy ez az, amit kiadtak valami tehetséges fiatalnak, mindenesetre hegyként emelkednek ki abból az ötlettelen küldetésposványból, ami a nagy átlagot jelenti. Ehhez jön hozzá még az is,

Vannak ugyan komoly kihívást nyújtó szörnyek, de a harmincadik szint környékén már kevés ellenfelünk akad majd

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SORSTALANSÁG

A játék története nem nagy durranás, de időnként érdemes kihasználni azt a fordulatot, mely szerint te vagy az első, és eddig egyetlen amaluri, akinek nincs előre megírva a sorsa. A korábbi szintlépésekkor felhasznált képesség és képzettségpontokat egy kisebb összeg fejében bármikor újra eloszthatod, ha felkeresed a birodalom sorsszövőinek (papjainak) egyikét...

VIGYÁZVA CSERÉLJ!

... viszont ha egyszer újraosztod a pontokat, nagyon figyelj arra, hogy a tárgyaid nagy része (főleg magasabb, 10-15. szint felett) az új képességfa kialakítása után használhatatlanná válik. Ha nem tárolsz el néhány olyan öltözetet és fegyvert, amit más kasztok (a varázsló vagy a tolvaj) is tud használni, szó szerint ott állsz majd ingre-gatyára vetkőzve a fateweaver előtt – puszta kézzel pedig nehéz harcolni.

VIGYÁZZ A TÁRGYAIDRA!

A harcrendszer pörgése közben az ember hajlamos megfeledkezni arról, hogy a használt páncélok és fegyverek állapota folyamatosan romlik, és adott esetben akár „el is törnek". Két lehetőségünk van (már azon túl, hogy mindenki elől elfutunk): javíttathatunk drágán a városi kovácsoknál, vagy alkalmazhatjuk a fillérekért beszerezhető javítócsomagokat – ez utóbbiak hatékonyságát nagyban befolyásolja a kovácstudásunk.

hogy egy-egy ilyen szál teljesítésekor extra címeket (sorskártyalapokat) kapunk, amik durva, ráadásul tartós bónuszokkal fejelik meg a tulajdonságainkat.

KÉPES BAJOK

A grafika általában nem szokott központi részt képezni a cikkeimben, azonban a Reckoning esetében van néhány olyan tapasztalat, ami mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Az egyik legfontosabb dolog, hogy aki McFarlane munkásságának olyan szintű megjelenítését várja a játékban, mint az mondjuk Michael Barlowe és a Dante's Inferno esetében történt, az csalódni fog – talán a részletesebben kidolgozott szörnyek esetében látszik valami a Spawn alkotójának zsenijéből (pedig ezekből nincs sok, az egész játékban alig néhány ellenségtípussal találkozunk), minden más tekintetben az átlagos lesz a szó, amit keresünk. Amalurt például hat különálló terület alkotja, azonban hiába lesz erdő, sivatag, mocsár, és Mordorhoz hasonló, kies, holdbéli táj, a hangulat és ötlet nélküli külsőségek nem hagynak mély nyomot az emberben. Hogy ismert játékok koordináta-rendszerében helyezzem el a látványt: fele olyan meseszerű, mint a Fable 3, és legalább olyan jellegtelen, mint a Dragon Age 2. A világ amúgy szabadon bejárható, a már felfedezett helyszínek között a térkép segítségével pedig büntetlenül ugrálhatunk.

SORSKÁRTYÁK

A játékban bizonyos időközönként összefutunk egy olyan elemmel, ami – szerintem – a tervezőasztalon jobb ötletnek tűnhetett. A sorskártyák olyan tartós bónuszok, amiknek elnyerése és használata feltételekhez kötött. Egyrészt vannak a végzet-lapok, amik a szintlépéskor elosztott képzettségpontok alapján választhatók, ezek az adott kaszt elsődleges tulajdonságára erősítenek rá (tulajdonképpen ez egyfajta specializáció). Másrészt a történet fontosabb fordulatai is osztanak lapot: a frakcióküldetéseket, a fontosabb csatákat, és a végigjátszást is durva bónuszokkal jutalmazza a játék.

Barlangból ugyan van pár tucat, ezek kialakítása és berendezése vicc nélkül már az első járat esetében megismerhető, ami különösen akkor kellemetlen, ha tudjuk, hogy a játék egy barlangban kezdődik. A készítők elmondták korábban, hogy minden egyes barlangot kézzel terveztek meg, csak azt felejtették el, hogy az összeset ugyanaz a nem túl találékony alak hozta össze. A vonalvezetés alapján egy kezdő modcsapatnak szervezték ki a munkát, az ötlettelen rajzolatú, ugyanazokkal a dobozokkal, állványokkal, ismétlődő növényzettel és kristályokkal benépesített termek egyhangúságát megint csak a bennük lefolyó csaták miatt nézzük el. A városok tekintetében nincs ekkora baj, bár inkább csak pár házas falvakkal lesz dolgunk, nagyobb településből összesen három jut – ezek viszont tényleg sok figyelmet kaptak, kár, hogy a két véglet közé nem sikerült elhelyezni valamit, ez talán megadta volna a Reckoningnak azt, amit csak a címében hirdetett: Amalur királyságait.

MAJD A FOLYTATÁS?

Ne legyen félreértés: a körítés ugyan támadható, de a játék alapja magával ragad mindenkit, aki hajlamos a folyamatos fejlődés, tárgyvadászat és a helyenként jó küldetések miatt a képernyő előtt maradni. Az egyértelműen látszik, hogy a készítők túl sokat markoltak, és végül kénytelenek voltak ésszerű kompromisszumokat hozni annak érdekében, hogy a Reckoning ne váljon a következő All Points Bulletinné. A végeredmény annak ellenére lett jó, hogy hiányzik belőle minden, ami egyedivé teszi a mostanában megjelent versenytársakat – nincs lelke, mint a Fable 3-nak, nem olyan lendületes és nagy ívű, mint a Mass Effect, és akkora felhajtás sincs körülötte, mint ami a Dragon Age-eket övezte. Ennek ellenére tartalmas, jó iparos munka, kifejezetten hosszú játékidővel, élvezetes harc- és tárgyrendszerrel, közepes történettel és emlékezetesnek semmiképp sem mondható grafikával.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Duo 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT / Radeon 3650, 10 GB HDD, minimum 1080x720-as felbontás.

Nem túl egyedi, de mégis szórakoztató szerepjáték, főleg az akcióra kihegyezve.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az átlagos minősítéstől a kifejezetten jól eltalált harcrendszer, a gyűjthető tárgyak és a folyamatos fejlődés varázsa menti meg.

KONTRA

A történet Salvatore legnagyobb bűne, a küldetések egyhangúságát a képi világ változatlansága sem dobja fel.

83%

PONTOZZ OKOSAN!

A kilenc képesség közül vannak olyanok, amikre megéri sok pontot tenni, és akad olyan is, amiben egyáltalán nem érdemes fejlődni. A rábeszélőképesség (Persuasion) sokat segít a Reckoningnak akciójátékból RPG-vé válni, a zártörés azonban tökéletesen felesleges. Szintén jól jöhet a térképet automatikus csalássá változtató „Detect Hidden" fejlesztése – a maradék használatát már rátok bízom, mindnek van előnye.

SZOROZZ A SORSSAL!

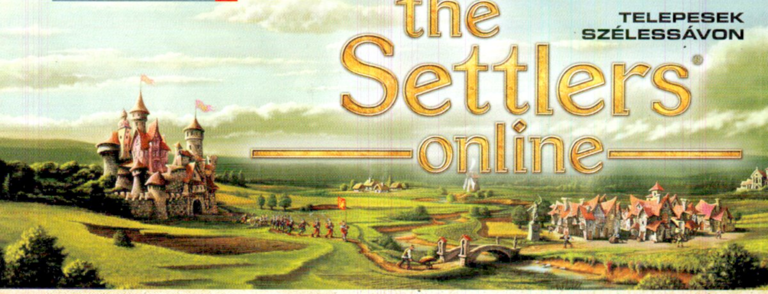
A képernyő bal felső sarkában található Sors-mutatót több eszközzel is a maximumra tölthetjük. Egyrészt a speciális mozdulatok, varázslatok harc közbeni használata is hatékony módszer, de ha megfőzzük a Sors italát, egy-egy korty azonnal a maximumra viszi az értéket. És ha egyszer a maximumon van, ne féljünk használni, hiszen a sikeres QTE után akár megduplázhatjuk a kapott XP-t.

HASZNÁLD KI A SORSCSAPÁST!

A sors-módba való átlépés után dupla tapasztalati pontot csak egy ellenfél legyőzéséért kapunk, azonban senki nem mondta, hogy a rendelkezésre álló, a szokásosnál jóval durvább sebzést nem használhatjuk ki – csapjunk le szépen mindenkit, aki a közelben áll, aztán végezzük ki azt a szörnyet, akiért a legtöbb XP jár. A sors-mód lejárta után így 3-5 000 pont is lehet a jutalmunk.

MENTS SOKAT!

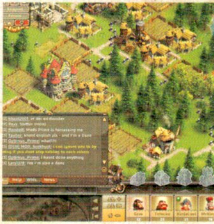
Régebben még magától értetődő volt, hogy egy összetett szerepjáték esetén az ember majdnem annyit ment, mint amennyit a kardjával csapkod, azonban a mai, automata megoldások mellett az ember elszokik az ilyesmitől. Egy szó mint száz: mentsetek sokat, mert bár a játék magától is a lemezre írja néha a pillanatnyi állapotot, velem előfordult, hogy egy egész órányi játék veszett kárba egy benézett harc miatt.



the Settlers online

TELEPESEK SZÉLESSÁVON

[IRTA TIKA] **A Settlers: kicsi, vicces, szorgalmas fickók, akik közel húsz éve kalapálják össze a birodalmakat, és úgy tűnik, sohasem unják meg. A pékek, kovácsok, favágók és a többi mesterember január derekától ingyen és bérmentve robotol tovább a böngészőkben. Meg ahogy Móricka elképzeli...**



Amikor pitymallik (gyk. hajnalodni kezd az értelmező szótár szerint) a jó gazda elindul megnézni a gazdaságot. Gyanítom, a világ nem kis hányada ugyanezt teszi a böngészőjében, mert ez majdnem ugyanolyan jó, mint az igazi, csak nem lesz tehénkakis a lábbeli. A paletta elég széles, hogy mindenki megtalálja a habitusához illő cselekményt, és ha a felhasználó a nyulak szaporodásánál mélyebb gazdasági összefüggésekre vágyik, akkor előbb vagy utóbb eljut a birodalomépítő réteghez, amelyben ha nem is megváltás, de üde színfolt lehet a patinás Settlers online reinkarnációja.

A klasszikusok közül egyre több nagyágyú vonul ki a netre, ingyenes pénznyomdának álcázva magát, lásd az Age of Empires, és a düsseldorfi Blue Byte Settlers kivonata is már jó ideje elérhető (pl. Németországban, és a tengerentúlon), de csak most január elején, ahogy elérte a 1,5 milliós regisztrált felhasználót, tárta szélesre az európai kapuit. A közösségi site-ok bevonása rendületlenül halad, így akár a facebook profilunkat is felhasználhatjuk a belépésre, de a uplay- és twitter accountokat sem utasítja el a rendszer. A beléptetés után a játék egyelőre béta állapotúnak hirdeti magát, ám szinte késznek mondható és teljes gőzzel üzemel. Kukkantsunk hát be...

VESD EL A MAGOKAT

Az MMO műfaj ellenére az alappillérek még állnak, ez is majdnem ugyanolyan Settlers, mint a többi, sőt, ha egymásnak feszülő városállamokat vizionáltok az online előtag miatt, akkor meglepően magányosnak fog tűnni. Egyedül vagyunk ugyanis egy békés kis szigeten, és a többi, másfél millió felhasználó is pontosan egy ugyanilyen zárt, külön világban kezdi és fejezi be a városépítő karriert. A kihívás abban áll, hogy a térképnek egyetlen szektorát birtokoljuk, a még fel nem fedezetteken pedig az erődökben meghúzódó banditák tanyáznak, akik passzívan (tehát támadásoktól nem kell tartani) várják a lépéseinket. Először természetesen egy működő gazdaság alapjait kell megteremteni, összhangban a környezettel. Ha a munkásaid kivágnak minden fát, magadra vess, egy szép tar mező, és egy csigaként regenerálódó fauna tulajdonosa leszel. A lerakott épületeknek súlya van, ha már letetted és lerombolod, a befektetett nyersanyagnak csak a töredékét kapod vissza. A játék sebességét nem lehet felpörgetni, minden nagyon lassan történik, és a játékmenetben a hangsúly erre a lassú szóra került, ugyanis ami a „nem online" Settlersben pár perc alatt megtermelhető az itt jobb esetben órák, napok alatt fog csak a raktárakban összegyűlni. Egyetlen fa kivágása cirka két perc, és még több is lehet, ha a rönk útja az erdőtől a raktárig egy kicsit hosszúra sikeredett. Ráadásul settlerses hagyomány, hogy mindent át- és feldolgoznak az aprócska kezek, a rönkfából deszka lesz, vagy a szénégető kemencékben végzi, az ércek, amit hasonlóan sziszifuszi tempóban fejtenek, a kohókba vándorolnak tovább. A bonyolult folyamatok, például egy bronzfegyver előállítása már több külön útvonalat egyesít, és idővel a vas és az acél megmunkálása is lehetővé válik.

A játék zsenialitása pedig abban rejlik, amit mellékesen a Settlers és a többi városépítő játék már évtizedek óta ennél jóval magasabb fokon űz, nevezetesen, hogy hogyan lehet mindezt folyamatos mozgásban tartani, és maximális hatásfokkal üzemeltetni. A böngészős verzió több helyen egyszerűsít, építhetsz utat, de az csak dekoráció, van ugyan élelemtermelés, de senki nem hal éhen, nincsenek lázadások, társadalmi feszültségek, bár egy 24 órában, azonos tempóval dolgozó munkás képébe bőven belefér, hogy levegővel táplálkozik. Az étel ebben a világban egyedül a gazdaság felpörgetését szolgálja (buff), ha egy tál halat vagy egy szendvicset

Habár nem olyan hardcore, mint a nagynevű elődei, a Settlers Online kiváló választás a böngészős játékok szerelmeseinek.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Blue Byte

MŰFAJ
MMORTS

MULTI
van

INFO

A játék a böngészős műfajban megszokott free-2-play sablont követi, azaz ingyen, letöltés nélkül játszhatunk a regisztráció után, de természetesen a fejlesztők lelkesen biztosítanak extra javakat, ha hajlandók vagyunk érte fizetni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AZ ELSŐ CSAPÁS

A harcokhoz a recruit egységek tömeges gyártása javasolt, ugyanis ezek előállítása a legolcsóbb, és a szükséges infrastruktúra is gyorsan felállítható. A kardosokat később bowmenek kísérjék (az íjász második vonalas egység, tehát önmagában nem hatásos). A hódítást a saját szektoruktól jobbra kezdjük a legalsóval, ahol a banditáknak két fészke van. A gyengébbhez 10, a másikhoz 20 bronzkardos legényre lesz szükségünk.

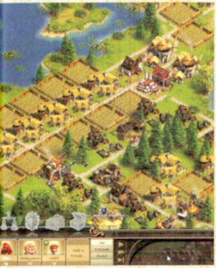
EZT VEDD MEG!

Amennyiben pénzt is fektetnénk a játékba, a Wholesale kategóriában található egy Starter pack nevű készlet mindössze 200 gemért (25 euróért most 4800 gemet adnak). Tartalma 400 deszka, 400 kő, 100 szerszám és 20 munkás, messze a legolcsóbb és legjobb indulókészlet. Sajnos csak egyszer lehet megvenni. Nyilván a kalandokra is érdemes költeni, de a +10 épület felhúzását engedélyező papiros (650 gem) sem rossz vétel.

VÁLTÓHÁZ

A Provisions House nem csak a buffok előállítására jó, de a Deposits fül alatt a lefogyott halállományt is frissíthetjük. A Resources táblázatnál pedig a nyersanyagokat válthatjuk ki egymással, például 250 kő 50 márvánnyá alakítható, vagy a hirtelen leapadt munkáskezeket is lehet pótolni kenyérrel. A kereskedés más játékosokkal lvl17-től érhető el a Branch office megépítésével (aztán katt a barátra, trade opció, és ajánlat).

A táj nem csak a képen tűnik rettentően nyugodtnak, a játék közben sem történnek igazán vad dolgok.



Ha a kihívást nem is, de a bájos látványt az online verzióban is megőrizte a Settlers.

rádobsz az egyik termelő egységre, az máris kétszer olyan gyorsan végzi a munkáját.

DOLGOZNI CSAK LASSAN, SZÉPEN…

A hódítási fázisig eljutni elég kemény feladat, és a hadsereg sem áll fel csak úgy pikk-pakk, ráadásul nagyon könnyen elhalálozhatnak a nyomorultak. Töredelmesen bevallom még egy combat-kalkulátort is bevetettem a nemes cél érdekében, és ha jók lesztek, veletek is megosztom a linket. A harc ugyanis statisztikai alapon zajlik, és a csata után egy egész ötletes felületen visszanézhetjük, hogy mi is történt valójában a stilizált porfelhő alatt, de mindezt csak utólag, tehát egyáltalán nem mindegy, hogy mi lesz a napokig képzett bronzkardos legényekkel. Egy nálam türelmesebb ember bizonyára értékelné azt a tempót, ahogy a 16. szinttől pokoli lassan vánszorgó szintlépések mindig egy új, modernebb épületet nyitnak meg, de nyilván nem vagyunk egyformák, mert én közben elborult fejjel sírtam vissza a Settlers leggyengébbnek kikiáltott epizódjait is.

A másik oldalról viszont megértem, hogy ebben a műfajban nem illik keseregni a csigatempó miatt (bocsánat, hogy élek), hisz a hosszú hónapokra, vagy évekre való szavatosságot csak így lehet megőrizni. Ebből az aspektusból nézve a Settlers Online tökéletesen hozza a zsánert. A munkások a bezárt böngésző után is termelnek tovább, tömik a raktárakat, tehát könnyen beilleszthető a napi rutinba egy kis settlersezés, és ideális lehet a munkahelyi szünetek vagy az esti szabadidő lyukak befoltozására. Amennyiben valaki titokban űzné ezt a tevékenységet, első dolga legyen a hangokat kikapcsolni, ugyanis a derék geológus, vagy a felderítő hajlamos egy jóízű, kifejezetten hangos dünnyögéssel jelezni, ha éppen befejezte a tevékenységét, és ezt nem lesz könnyű kimagyarázni a főnökség előtt. A látvány a böngésző-műfaj csúcsára pozícionálható, szép, részletgazdag, és a folyamatos harácsolást, a műhelyekben megjelenő munkafázisokat a sorozatra jellemző derűs bájjal tölti meg. Az ingyenes örömforrás aztán az első néhány gyors szintlépés után profin terelget a prémium tartalom felé. Hamar leesik a tantusz, hogy amennyiben nem a monitor előtt készülsz megőszülni, akkor megveszed a szükséges nyersanyagot gemért (fizetőeszköz), szerzel egy gyorsabban regenerálódó tábornokot, felgyorsítod az építkezést, sőt lényegében mindenhol megjelennek a kék kis kristályok, és nyilvánvalóan az instant élmény megfizethetetlen, minden másra meg ott a jó öreg Mastercard.

ÚT A VÉGTELENBE

Az XP egyelőre két forrásból csorog, az egyik a banditák felszámolása, a másik pedig a magasabb szinttől megjelenő kalandok. A kalandtérkép szilánkjait az explorer figura szedegetheti össze, vagy gemért vehetők meg, banditák mészárlásához pedig, íme a csata-szimulátor, amit ígértem: http://tinyurl.com/6v25mjf. A banditatábor erősségét egyszerűen rákattintva ellenőrizhetjük.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

1,6GHz CPU, 1GB RAM, Böngésző, Flash Player 10.1, netkapcsolat

A Settlers Online nem mert a keményvonalas elődök nyomdokaiban lépni, így viszont mindenki kipróbálhatja, és felépítheti az online birodalmát, rengeteg türelemmel, de komolyabb frusztrációk nélkül.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Szép, profin megtervezett játék, amelyet könnyű beilleszteni a napi rutinba. A Settlers formula beetetős jellege miatt még kellően addiktív is.

KONTRA

E belassult birodalomépítés túlságosan lightos, és a hozzá kapcsolt fizetős tartalom túl van árazva.

80%

A JÓ SZOMSZÉDSÁG NEM TÖRÖK ÁTOK…

A közösségi érzés természetesen nem hiányozhat a játékból, úgyhogy kezdésnek javasolt minél több barátot szerezni. Fontos ugyanis, hogy követendő példát vagy legalább valamiféle mintát lássunk a terjeszkedéshez (a barátok városait megnézheted), és mivel mindenki ugyanolyan pályán játszik, hamar kiderül kivel érdemes komolyabban is lepacsizni. A barátok kereskedhetnek egymás között, buffolhatják a másik épületeit, a 26. szinttől pedig közös (co-op) kalandokra indulhatnak. A kalandok különálló, meglátogatható térképek, amelyeken egy kisebb történet elevenedik meg kőkemény ellenfelekkel. A 17. szinttől céh is alapítható, ez lényegében egy külön chat csatorna, tehát van hová tömörülni a baráti társaságoknak. PvP viszont egyelőre nincs, ahogy a napi küldetések is hiányoznak, valamint valamiféle aukciós jellegű dolog is terveződik a javakkal – de még csak az ikonja létezik, tehát ezekre lehet még a végleges verzióban számítani.

VIRÍTSD A LÓVÉT!?

Általában az ajándék lónak ne nézd a fogát frázisokkal szokás indítani az ingyenes játékok értékelését, de tekintve, hogy ez az üzleti modell is komoly pénzeket termel, így nekem például nem volt annyira szimpatikus, hogy miközben a Settlersnél egyszerűbb és lassabb játékot kapok, szinte minden folyamatnál gem vásárlásra ösztönöz a játékmenet. A fejlesztőket dicséri, hogy mindezt nagyon profin adják el, és végül is be kell vallanom, hogy böngészős játékhoz mérten nagyon jól szórakoztam. A függőség hamar kialakult, tehát pitymallatkor bizony én is felhúzom a virtuális gumicsizmát, és irány a Settlers…

MATEMATIKA

Az arányokra úgyis rá fogtok jönni, de például az 1 kút, 2 farm, 1 söröző az egy életképes lánc, vagy a 3 erdész, 2 favágó, 4 fafeldolgozó is gond nélkül termel. Farmonként egy búzamező elég. A bányák és a szénégetők között pedig az 1:2-höz arányt tartsuk, hogy az öntödék folyamatosan termelhessenek. A túltermelésben lévő egységek szüneteltethetők (a paneljükön a pause ikon), amit használjatok is, ha a raktárak megtelnek.

A MUNKA NEMESÍT

Ne hagyjuk, hogy a geológusunk, vagy a felfedezőnk tétlenül üljön, az előbbi folyamatosan keressen új bányászati lehetőségeket (higgyétek el, a bányák gyorsan kimerülnek), utóbbi pedig ha éppen nem új szektorokat fedez fel, menjen kincsvadászatra. A folyamatot nem nagyon érdemes siettetni gemmel, ha már beruházunk, vegyük meg inkább mindkét úriemberből a profi (gyorsabb/prémium) verziót.

LÁTÁSTÓL ZABÁLÁSIG

A buffok megduplázzák a termelést, és ez az egyetlen eszköz, hogy felpörgessük a játékot, ugyanakkor, ha csak az ágazat egyik elemén alkalmazzuk, könnyen borulhat a lánc. A pék sütne, mint a gép, de a farmok, a malom, és a vízhordás normál ütemen nem tudja kiszolgálni. Erre is tessék gondolni. A jobb kaja, például a szendvics négyszer annyi ideig hatásos, mint a sima hal, a gabonatermelést tehát érdemes fokozni.

NEM FOGY EL

A nyersanyagok sohasem fogynak el végleg, egy idő után a fák újra kinőnek, új bányák „születnek”, tehát emiatt kár aggódni, de azért mégis, ne úgy kezdjük, hogy letaroljuk az erdőket, aztán nézünk, mint a vett malac két napig, mert nem tettünk ki egy faültetőt sem. Az épületek elhelyezésénél a raktárak legyenek a gócpontjai mindennek, és aköré csoportosuljanak a műhelyek.

[IRTA TIKA] **Artúr beteg, és a Kerekasztal néven ismert lovagi gittegylet ezerfelé szaladt, hovatovább még a legendás Szent Grálnak is nyoma veszett. A Neocore ismét sötét vizek felé terelgeti a legendát, és a háttérben már gyülekeznek Britannia ellenségei...**

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Neocore Games

MŰFAJ
RTS/RPG

MULTI
nincs

INFO

A játék január 28-án jelent meg digitális formában a Steam és a Gamersgate szerverein. Itthon pedig elvileg még februárban megérkezik a magyar felirattal ellátott verzió, ami az igencsak kedvező 5990 Ft-os áron van beharangozva.

Vajon mi köze van Artúr királynak a Kárpát-medencéhez? Nyilván semmi, ám közben mégis, hiszen épp arra a magyar fejlesztőcsapatra szeretnék rámutatni, amely alig több mint két éve bitbe foglalta Britannia felemelkedését. A Neocore és a King Arthur igazi sikertörténet, és a fejlesztők érdemeit az sem csorbítja, hogy a brit legenda egy vállalható mértékű koppintásból, nevezetesen a Total War „a seregek körönként lépnek, de valós időben harcolnak" szisztémájából született. Csak az számít, ami többletként rakódott rá: egyedi hősök, szerepjáték elemek, szöveges kalandok, Kerekasztal, Morality Chart, és amitől több lett, mint egy n+1-ik középkori összecsapás. Három komolyabb DLC követte az alapművet, és rendre meg tudott újulni a széria, hol a sandbox jelleg (Saxons, Druids), hol pedig a történet (Fallen Champions) lendítette tovább a brit mítoszok sorát. És a második résszel elérkeztünk oda, hogy többé nem lehet egy lapon említeni a Total Wart a King Arthurral, mert van egy határ, amit a történelmi korok dicső igáslovai sohasem lépnének át. A Neocore brit királya mégis megtette, és a sablon folytatások világából hétmérföldes léptekkel bemasírozott a szöveges kalandozás legmélyebb bugyraiba. A kimondott szó, a megválaszolt kérdések itt ugyanolyan fontosak, mint a megvívott csaták...

Januárban már volt szerencsénk bekukucskálni a színfalak mögé, ugyanis az előrendelők között elérhetővé tették a Dead Legion extra tartalmat, azaz a Prologue címet viselő kampányt. A velős előzmény a római időkre visszanyúlva képezett hidat a King Arthurban vázolt jelenig, és a Hadrianus falánál megerősödő Új Róma, Septimus Sulla vezetésével végleg bemasírozott a történetbe. Ekkor még volt négy hetünk, hogy eldöntsük, ez most komoly, tényleg ilyen lesz?! Egyetlen sereg egy lexikon méretű kalandkötettel, és az ellenfelek még a levegőből is záporoznak ránk? Igen, tényleg ilyen, de ne szaladjunk ennyire előre...

AMIKOR CSŐSTÜL JÖN A BAJ...

A King Arthur ott fejeződött be, hogy a nagy király egyesítette Britanniát, és a szépséges Guinevere-rel az oldalán boldogan él, amíg meg nem hal. Cameloti udvarának fényét pedig örökké beragyogja a Szent Grál. Magyar fejlesztőktől nem tudom mire számított a világ (balsors, akit régen tép... ugye), de a második rész kezdő képsorai, akkorát ütnek, mint Muhammad Ali fénykorában. A király érezte a közelgő veszélyt, amely északról fenyeget, és a baljós előjelek láttán rögtön a tanácsba szólította lovagjait. Régi barátja, Sir Kay (az első rész induló karaktere, tetszik emlékezni), a bátor Sir Lancelot, és Guinevere együtt léptek be Artúrral a Szent Grált őrző szentélybe, de aztán történt valami megmagyarázhatatlan.

AZ ÚJ ELLENSÉG

Balor a Fallen Champions DLC végén kelt életre, de az időben sokkal mélyebbre kell visszamennünk, hogy megismerjük a Fomoriánok történetét. Amikor a Sidhe megérkezett a Tir na nÓg-ba (egy másik világ a miénk mögött) ezek a lények már ott voltak, végül a Sidhe istenei nagy küzdelemben legyőzték és a hideg, sötét ürességbe taszították a démonok királyát, az egyszemű Balort. A kristálypáncélba öltözött tündelények vándorló, kíváncsi faj, és valaha Britanniában éltek, ám az ember megjelenése után elhagyták e földet. Majd jött Artúr, kihúzta a kőből a kardot, és Britannia örökre megváltozott, újra megjelentek a varázslatok, a régi istenek visszatértek (akik egyébként a Sidhe istenei) és a két világ közti kapu lassan kitárult, Balor pedig ébredezni kezdett a sötétben.

A csaták a King Arthur II-ben is rendkívül látványosak, és elképesztő méretű seregek csapnak össze, és akkor a különböző fantasztikus lényekről még nem nem is beszéltünk...

Ezeket a srácokat hívja a játékos köznyelv „rosszarcúaknak". Lássuk be, nem véletlenül.

A merénylet után, melynek részletei egyelőre homályba borulnak, csak a király félholt testét találták a helyszínen, a másik három résztvevő, és Britannia leghatalmasabb erejű relikviája egy vakító fényrobbanásban eltűnt, bár utóbbiról egészen bizonyosan kijelenthetjük, hogy megsemmisült.

Artúr sérülése nem halálos, ám a soha be nem gyógyuló, mágikus seb egyben Britannia végzetét is jelenti. Az ország minden eresztékében ropog, a Kerekasztal lovagjai szétszélednek, a szövetségek felbomlanak, és a földből gennyes kelésként törnek elő a Fomoriánok átjárói. A démoni faj ragályt terjeszt, és pusztulást hoz. A tomboló káoszban a sebesült királyt a testőrség az egyetlen biztonságos helyre, Bedegraine rengetegébe viszi, és a fia, William Pendragon áll a megmaradt tartományok élére. Ahogy az első részben, úgy itt is a játékos a mindent látó szem, és a seregeket mozgató kéz. A cél úrrá lenni a káoszon, gyógyírt találni a király sebére és újra békés szigetté tenné Britanniát. A Neocore sosem bánt kesztyűs kézzel az Artúr-aspiránsokkal, de nem követik el kétszer ugyanazt a hibát, nevezetesen most tisztességesen beskálázták a nehézségi fokokat, beleértve a kezdőknek szánt könnyű fokozatot is.

A KEREKASZTAL ELGURULT!

William Pendragon személye fontos mérföldkő, egyrészt mert mi teremtjük meg a válaszainkkal az alakját (lehet sage, warlord vagy champion), másrészt mert ő az egyike azon három karakternek, akik a játék során sereget vezethetnek. Morgana Le Fay lesz a másik, ám ő csak néhány órányi játék után csatlakozik, míg a harmadik főszereplőért, Lancelotért túl kell mennünk Hadrianus-falán. Az asztal, az a kerek, amit körbeültek a King Arthur központi figurái, eltűnt, a lovagok pedig szétszéledtek, ám mindez nem merült feledésbe. Utunk során számos régi ismerős (és új) bukkan fel, és újra a király szolgálatába állíthatók, sőt az emberfeletti erejükre, no meg a varázslataikra soha nem volt ekkora szükség, mint most (maximum hármat vihetünk egyszerre egy seregben).

Egyetlen haderő és temérdek ellenség, elég fura ez így az elején, de még ennél is bizarabb, hogy az iszonyatos mennyiségű szöveges kaland több mint fele csata nélkül ér véget. A játékos útját egyengető tekercsek (ezek jelzik a küldetéseket) már nem csak kapaszkodók, hanem a játék legfontosabb láncszemei, ahol a narráció bámulatosan hozza a történetmesélés hangulatát, és a képi illusztráció is szinte művészi. A főhős városokba lép be, meghallgatja a pletykákat, válaszok és válaszok rengetegén át eljut a káoszt okozó rémig, vagy feltár egy politika összeesküvést, megtalál egy ritka ereklyét, és mindezt szöveges formában éljük meg. Az apró betűkkel felrótt írás azonban helyenként túl dagályos, sokszor a kevesebb leírás helyetti több cselekmény, vagy a rejtvények (logikai fejtörők) számának emelése tovább fokozhatta volna a kalandvágyat, és legközelebb tessék növelni a betűméretet, mert két dioptriát minimum öregedtem a játék végére. A válaszok vagy döntések a főszálra nézve nem tartogatnak komoly meglepetéseket, persze kilengéseket annál inkább, és a kisebb királyságok, frakciók sorsa, a csatlakozó hősök száma itt dől el. A Morality Chart-ban is megmérettetünk, ez az erkölcsi iránytű ugyanis még mindig jelen van, és a vallási vagy morális döntésekkor továbbra is kileng, hogy aztán a csak itt elérhető egyedi egységek és képességek közül minél többet tudjon kibogozni a játékos.

A King Arthur II nem szimpla folytatás lett, hanem valóban komoly változtatásokkal múlja felül nagynevű első részt.

NAGY-BRITANNIA...

A Neocore ezúttal sokkal sötétebb képet fest Britanniáról (bár ez elsőben sem volt karneváli hangulat...), és a határokat is sokkal messzebb tolja. Hadrianus fala nem csak megjelenik a térképén (Skócia határánál), de az azon túl élő pikt és barbár törzsek is be lettek táblázva. A felület így majd a kétszerese a hajdaninak, és alapos ráncfelvarráson esett át. A részletes, 3D-ben pompázó gyönyörű vidéken jól kivehetőek a fomorián fertőzés jelei, és a kapuk közelében álló méretes bestiák arról is tanúskodnak, hogy nem egyetlen mondakör volt az ihlet forrása (például láthatjuk Grendelt a Beowulf mítoszból). Hagyományosan a játékos ezen

NEM MINDEN LOVAG FÉNYLIK

A hősöknek három alaptípusa létezik Britanniában, a sage, a warlord és a champion, fontos, hogy ismerjük, és jól használjuk őket, no meg mindegyiknek osszuk ki a megfelelő relikviákat.

SAGE

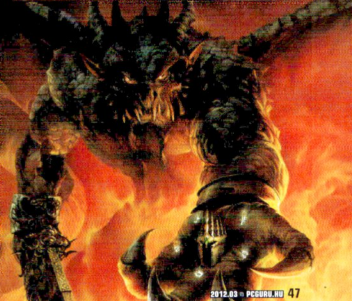
A varázslók, papok, mágiahasználók gyülekezete, az innen kikerülő hősök a legpusztítóbb varázslatokat – villám, tűz – kapják. A szintlépések során a mannakészletre és az átütőerőre (spellforce) koncentrálnak.

WARLORD

Ők a sereg lelke, a katonák élő morálja. A képességeik többsége egy koncentrikus sávban képes erősíteni a közelben állókat. Ez az egyedüli karakter, amely zászló típusú relikviát hordozhat.

CHAMPION

A bajnok típus, mondhatni a helység kalapácsa, aki egy erős kétkezes fegyverrel és pajzzsal ront az ellenség soraiba. A szintlépései és a képességei is mind a robosztus, pusztító mivoltát erősítik.



A mágia ezúttal is komoly barátunk lesz a harcokban.

a körökre osztott időmérésre berendezkedett terepasztalon mozgatja a sereget (vagy később az említett hármat), és a játék terminológiájában egy kör egy évszaknak felel meg. Télen még mindig kötelezően pihennek a hadak, de itt már egy lényegesen egyszerűbb menedzsmenttel birkózunk. Az előző rész mumusaként aposztrofálható élelmezés ugyanis kikerült az egyenletből, nem kell többé adózáson, gazdaságon törni a hadviselésbe belefeledkezett kobakot, mert a toborzáshoz, építkezéshez szükséges aranymennyiséget a diplomáciai küldetések, a győztes csaták és az eladott mágikus ereklyék garantálják. A tartományi felosztás még létezik (a hűbérbirtokok kiosztásához), ám az elszórt szentélyek (teleportáló-helyek), katonai kiképzőhelyek, a varázstárgyak készítését lehetővé tevő műhelyek mind-mind egyedileg fejleszthetők. A tudomány címszó alatt pedig újabb felhúzható bővítményeket találunk. A diplomácia mondhatni egy újabb kaland, a törvényen-kívüli klán, a Siddhe vagy a püspöki kar továbbra is kapható egy kis partizánakcióra (az ellenfél seregét gyengítik jó pénzért), a még álló királyságok pedig számos opciót kínálnak az együttműködésre.

SÜSÜ? JELEN...

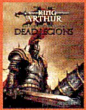
A jó király nem a szántóvetőket viszi háborúba, és a miénk ilyen, mármint jó, mert a professzionális réteg – nehéz- és könnyűgyalogság, lovasság, íjászok – 5 lépcsőfokban (Tier) önállóan, automatikusan felfejlődik, ahogy egyre mélyebbre ásunk a történetben. A kihívások durvaságával azonos ütemben fedezzük fel a legendás lények fészkeit, így lesznek óriások, kolosszusok és szárnyas bestiák a seregünk részei, sőt akár sárkányt (a repülő fajtát) is beszerezhetünk. A kínálat óriási, miközben a sereg a saját területén bárhol és bármikor toborozhat, és egy kör múlva az új vagy éppen csak feltöltésre kijelölt alakulat már hadra fogható, és vonulhatunk tovább. Ez az egyszerű újítás elméletileg tökéletesen egyensúlyozza, hogy egyetlen csapásmérő erővel (avagy később is csak a szerény hárommal) kell rengeteg feladatot megoldani. Gyakorlatilag meg örökké mozgásban vagyunk, és hálát adhatunk az égnek, hogy a szintlépések gyorsak, és egy elit kompánia tömve kapitányokkal (az egyéni teljesítményt jutalmazzák +100%HP-vel és ütéssel a formációkban, de látványban ne keressük vissza) bírja a sorozatos terheléseket...

AZ UTOLSÓ SZÁRNYASIG?

Amikor két sereg találkozik a térképen, egy fémes hang hallatszik, ahogy az egyik figura jelképesen belevágja a másikba a kardját – nos, ezt a hangot nagyon sokszor fogjuk hallani. Megunni biztosan nem, mert minden ellenfél más és más. Sulla halhatatlan légiója, a szász lovagok seregei, a walesi vagy a pikt hordák, vagy a fomorián szörnyek mind egyediek, harcmodorban és kinézetben egyaránt. A valós idejű felület csábításáról nem is beszélve. Az újragondolt és látványosan átgyúrt változatban a helyszínek élénk színekben pompáznak, és végre nem csak a "síkság – hegység - folyó középen" sablont ismételgetik, hanem némiképp utalnak a tartomány

A kvantitatív és ökológiai genetika egymáshoz közel álló területek mindegyike a klasszikus genetika elvein alapszik.

DEAD LEGIONS – AZ ELSŐ DLC



A játékban csak őrült uralkodóként emlegetett Septimus Sulla valaha jó ember volt, családszerető, hű római. A barbár törzsekkel vívott háborúban azonban mindene odaveszett, kis híján az élete is. Egy éteri lény, Hadrianus, a nagy építő szelleme szólítja meg a Prologue címet viselő kampányban, amikor élet és halál között lebeg, és egy új utat jelöl ki a számára. Egyesítenie kell a Britanniában maradt római családokat, létrehozni egy új Rómát a Fal innenső oldalán, és felkészülni az őslakos pikt hordák végső rohamára. Sulla visszatért a halálból, erővel és szóval meggyőzte a Szenátus tagjait, halott feleségét feltámasztotta, és felkészült a barbár áradatra. Hadrianus néhány évszázaddal korábban mágikus építmények egész sorát hozta létre e távoli földön, hatalmas szobrokat, amelyeket ősi mágia mozgat, és ezek siettek az új uralkodó segítségére. A kolosszusokkal és az északon eltűnt 9. légió szellemkatonáival megerősített sereg vérrel és varázslattal tömte be végül az átszakadt falat. Ám a sok áldozat, amely a végső győzelemhez vezetett, zsarnoki őrületbe taszította Sulla megkínzott lelkét...

Habár a valós időben zajló harcok helyenként még mindig a Total Wart juttatják az ember eszébe, a King Arthur II már jóval több, mint sima klón.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉGY KÖVETKEZETES

A Morality Chart nem szívleli az ingadozó jellemet, légy akár a legvéresebb zsarnok, és a legmegátalkodottabb pogány, ha egyszer ráléptél erre az útra, tarts ki a döntéseid mellett. A cselekedetekért (szöveges quest-válaszok) kapott számértékek ugyanis összeadódnak, és ha jól megnézed, a tengelyek mentén és a középpontban nem sok feloldanivalót találsz.

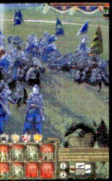
ÁLDOZATI BÁRÁNYKÁK

A reserved (tartalék) részben az értéktelenebb haderőből (legolcsóbb könnyűgyalogos) legalább két feltöltött alakulatot tartalékoljunk. Számos szöveges quest vagy diplomácia felkérés tárgya ugyanis, hogy 1-2 egységet irányítsunk át egy speciális feladatra (ezek néhány körre eltűnnek), vagy éppen áldozzuk fel őket (ezek meg örökre), és nyilván nem a harcedzett veteránokból szeretnénk csemegézni.

A FEKETE SEREG

A sereg összeállításánál maximum három hős pakolható be (ajánlott ezt kihasználni), emellett én a 4 íjász, 4 nehézgyalogos, 3-4 lovasság, 3-4 lándzsás felosztás híve vagyok. Ebben az összeállításban van elég gyalogságunk megvédeni az íjászokat, ugyanakkor a könnyen és gyorsan mozgó lovasság lerohanhatja a közeli stratégiai pontokat. A lándzsás előnye a szörny típusú ellenfelekkel szemben mutatkozik meg.

Az ember igazán biztonságban érzi magát, ha ennyi nagydarab kardos legény veszi körbe.



A játék egyik legnagyobb erényét a valóban egyedi és érdekes karakterek adják.

helyi nevezetességeire. Akár a Fal tövében küzdünk, vagy a sötét démoni erők alvilági pályáin, az aura és a hangulat tökéletesnek látszik, a felvonuló bestiák szépek, a katonák részletesen kidolgozottak, bár utóbbiak között sok a sablon arc. A kamerakezelés vitathatatlanul jobb lett, az irányítás mondhatni tökéletes, és a létszám is megugrott. Közel 4000 ember tobzódhat a kardok viharában, miközben varázslatok záporoznak, utóbbiról jut eszembe, hogy a fireball egészen gyönyörű – meteorszerű becsapódást, táguló tűzgömböt képzeljetek, ami koncentrikus porfelhőt tol maga előtt. A formációk harci érintkezése fényéveket javult, remekül működik a lovasság legázoló hadmozdulata (a cél mögé utasítsd őket vágtában), az íjászok pedig egy új kapcsolót kaptak, amivel rögtön beszüntetik a tüzelést, ha a célpont közelharcba keveredett, és így legalább nem mészárolják le a sajátjainkat. A repülő lények jelentette újdonság simán és gördülékenyen masírozott be, és igen erős vizuális elem, közben pedig gyökerestül forgatta fel a jól bevált taktikákat (szívósak és gyorsak a mocskok). Egy jókora homokszem azért van a gépezetben, ez pedig a pozíciók felvétele, tehát több egységet, külön-külön alakzatban egy szűk helyre soha ne zsúfoljunk össze.

ÉPÍTS VÉDŐPAJZSOT!

Anno a stratégiai pontok elfoglalása győzelemhez segíthetett, most viszont nem fog, ám a kiemelt lokációk varázslatai és mágikus bónuszai végre az egész pályán élnek. William birtokolja a Szent Grál egy szilánkját, amely képes a démoni átjárók bezárására, és egyben kivételes varázserővel (3 egyedi spell) is felruházza a hőst, no meg a csatába vihető képességek száma sincs már limitálva, így kellő tűzerővel rendelkezünk. A mágiahasználatot azonban két fontos tényező korlátozza. Az egyik, hogy a varázslathoz idő kell, átlagosan 8-10 (az adatlapon ott a pontos érték) másodperc, és a spellek többsége területet sebez, közben pedig a célpont mozog – gondolom világos a képes beszédem. Sőt, ha a művelet közben megzavarják a varázslót, a folyamat megszakad. Az elindított csapás pedig még mindig nem garancia a célba érésre, mivel mindkét félnek saját mágikus pajzsa van (a képernyő tetején egy-egy csík jelzi), és ha a varázslat átütő ereje (ez lehet low, normal, high, very high) kisebb, mint a pajzs szintje, akkor csak a pajzsot fogja gyengíteni. A szembenállók varázslatokkal, felvehető képességekkel, avagy a katonáikon keresztül is erősíthetik a saját, vagy gyengíthetik a szembenálló mágikus pajzsát – ami egy külön kis játszma, és rendkívül élvezetes.

ÚJRA A TRÓNON?

Nehéz az értékelés, gyanítom, hogy a szöveges műfaj iránti rajongásom olyan, mint Csikós Zsolté az állólámpás Mercik irányába, megmagyarázhatatlan, és nem túlságosan gyakori. A Neocore remek újításokat talált, a pajzsrendszer, az egyszerűsített menedzsment, a diplomácia és a sok papírra vetett kaland azonban végső soron megosztó lehet, mert aki a szerepjátékot szereti, nem feltétlenül rajong a stratégiáért és vica versa. A KA2 számomra vitathatatlanul gyönyörűséges, és a kevés sereg jól átgondolt rendszerbe helyezése talán még felül is múlja az eredetit. Összességében remek kaland, jó vétel…

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2GHz, 1,5GB RAM, ATI 3850 vagy Nvidia 8800GTS, 12GB HDD

A második rész egyre mélyebbre evez azokon a vizeken, ahol a történetmesélés és a szöveges kalandozás elnyomja a birodalomépítő frázisokat. A csatáit kötelező megélni, mert szárnyas lényekből és varázslatból máshol ilyet nem kapsz.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szép, helyenként művészi kidolgozás, remek kalandelemekkel és változatos seregekkel.

KONTRA

A szövegméret apró, a látvány néhol megdöccen (erőműveken is), és pár kisebb-nagyobb bug, de semmi olyan, amit egy patch ne orvosolhatna.

88%

PAJZSOT FEL

Minden csatát a mágikus pajzsunk erősítésével illik kezdeni, és bőven a normál szint fölé kell tornázni, főleg ha a stratégiai pontok is ilyen normál átütésű spelleket dobnak. Ha sage karaktereket viszünk, nagy manakészlettel, akkor kezdetben az üres területre dobjunk néhány tűzlabdát – kizárólag a pajzs leszedése céljából, így mire a két sereg találkozik, a low átütőerejű, de annál pusztítóbb varázslataink is célba érnek.

LÉGÖRVÉNYBEN

A repülő szörnyeknek megvan az a borzasztó tulajdonsága, hogy nem szállnak le a földre harcolni, tehát a kardos legényekkel nem megyünk semmire. Az íjász tökéletes, de sérülékeny, és most jön a lándzsás legények előnye, főleg ha a javelin képességgel is rendelkeznek. A villám típusú varázslatok ilyenkor szó szerint életet mentenek, és ez az eset, amikor minden stratégiai pont elfoglalása és minden csepp manna jól jön majd.

RIADÓ, FOMORIÁNOK!

A stratégia pontok jelentősége nyilvánvaló (spellt vagy extra képességet adnak), és ha neadjisten ez egy fomorián pálya – piros szín, földből kiálló csontok, gusztustalan ellenfelek, akkor különösen siessünk az elfoglalásukkal. A legtöbb ugyanis egy átjáró, amely 200 másodpercenként megidéz egy újabb sereget, és ha nem a pályán szeretnénk megöregedni, akkor tempósan söpörjünk végig rajta.

MINDE FILLÉR SZÁMÍT!

Az autobattle egy nagyon csábító opció, de kizárólag csak akkor éljünk vele, ha "very weak" erősségű ellenfélbe botlottunk. Minden egyes egységünk kiképzése ugyanis több ezer aranyba került, a feltöltése pedig az árával arányos, és ha csak jelentéktelennek tűnő veszteséget is szenvedünk, a megnyert csatából befolyt összeg még az utánpótlásukra sem elég. A csatatéren a feltámasztás spell ráadásul ingyen van…

MOCSKOS KATARZIS

A játék olyan humoros, hogy mindenki szó szerint kifekűdt tőle. (Nem.)

Postal III

[ÍRTA JOHNBART] **Vannak játékok melyek tartalmuk, és vannak, amelyek megvalósításuk miatt csapják ki a játékosoknál a biztosítékot. Bármily hihetetlenül is hangzik, a Postal-sorozat új része nem az előbbi miatt lett nehezen vállalható.**

A Postal talán az egyetlen olyan játéksorozat, amelyet lehet imádni, lehet utálni, de nem lehet véleményformálás nélkül megkerülni, köszönhetően polgárpukkasztó stílusának és húsbavágó, nyers brutalitásának. A sorozat darabjai ugyanis egyáltalán nem korlátozzák a vérre vágyó játékosokat, így ha úgy tartja kedvünk, minden retorzió nélkül agyonlőhetjük, felgyújthatjuk, vagy épp levizelhetjük a látóterünkbe kerülő kisvárosnyi (zömében fegyvertelen) embert. Bár a tömegmészárlás az izometrikus nyitórésznél még követelmény volt, az FPS-nézetben operáló folytatás inkább a GTA-szerű fekete humorra és a kifacsart társadalomkritikára helyezte a hangsúlyt – személy szerint nekem éppen eme politikai korrektségtől mentes szókimondás, valamint a szabadon bejárható város miatt tetszett a Postal 2, annak ellenére, hogy hibáktól és gusztustalan elemektől közel sem volt mentes. Nos, a TPS-nézetre váltó harmadik etappal kapcsolatban jó hír, hogy az RWS (vagyis a munka javát végző moszkvai Trashmasters) megtartotta eme szatirikus vonalat – csak közben majdnem minden mást sikerült elrontania, ami az előző részt értékelhetővé tette.

ÁTUTAZÓBAN

A játék közvetlenül az előző rész végén veszi fel a fonalat, mikor annak színhelye, a paradicsominak közel sem mondható Paradise városa egy (javarészt a mi számlánkra írható) zombi- és atomtámadás után hamar „befektetésre nem ajánlott" besorolást nyer. Postal Dude névre hallgató hősünk így nem rest továbbállni a kráterré vált kisvárosból. Az utazás viszont nem tart sokáig, a következő városba érve ugyanis verdánkból kifogy a nafta, a gazdasági válság miatt pedig a benzinár az egekig szökik – nincs hát más választásunk, mint melót keresni, és elegendő lét összeszedni ahhoz, hogy elhúzzunk a csábító karrierlehetőségekben nem igazán dúskáló Catharsisból.

ADATOK

KIADÓ
Akella

FEJLESZTŐ
Running with Scissors, Trashmasters

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Running with Scissors eddigi tevékenységét ismerve különösen groteszk, hogy a csapat eredetileg gyerekjátékok fejlesztésével foglalkozott: a nyolcvanas-kilencvenes években Riedel Software Productions néven dobtak össze egy rakat Szezám utca és Bolondos dallamok játékot.

Helyzetünk így gyanúsan hasonlít a Postal 2-ben megismertekre: minden pálya elején adott egy banális feladat (a szexshopban pl. „használt" papírzsepiket porszívózunk), amit hamar egy erősen túlszemcsézett átvezető szakít meg, bemutatva azon NPC-csapatot, akiken a pálya hátralévő részében tömegoszlatást kell gyakorolnunk. Választék pedig van bőven: szexboltot ostromló Sarah Palin-hasonmások, fegyveres környezetvédők, HIV-pozitív cicákat sushi-alapanyagnak használó mexikói szakácsok, Uwe Boll (!), meleg Segway-motorosbanda (!!), illetve az al-Káida akasztja össze velünk a bajuszt a jóindulatúan is csak elborultnak aposztrofálható sztori során (bár a poénok java inkább erőltetett, mint vicces). Napjaink társadalmi csoportjainak 90%-a tehát ezúttal is megkapja a magáét, bár néhány témát érezhetően kerül a játék: az iszlámot leszámítva más vallásokat nem ekéz a program, illetve (dacára a határmenti helyszínnek) az illegális bevándorlás sem kerül terítékre.

A JÓ, A ROSSZ, ÉS A DUDE

A felütés tehát erős, épp ezért sajnálatos, hogy a Trashmasters nem igazán tudott mit kezdeni a matériával, a végeredmény így a remek alapanyag ellenére is több sebből vérzik. Kezdjük ott, hogy az elóddel ellentétben Catharsis nem járható be szabadon, agyament kalandunk során kötött rendben kapjuk a pályákat, melyek mindegyikén ugyanazon feladat vár ránk: teljesítünk egy idióta feladatot, majd hidegre teszünk x számú ellenfelet, akik ráadásul az előírt gyilokszám eléréséig Left 4 Dead-szerűen teremnek elő a semmiből (néha pont az orrunk előtt), ami nemcsak olcsó megoldás, hanem sokszor hihetetlenül nehézzé is teszi a játékot.

Érezhették Moszkvában is, hogy a Postal 2 után ez így nem igazán lesz jó, így pár hete a legújabb frissítéssel kaptunk egy free roam módot is (bár ez tartalmában az elődöt meg sem közelíti), másrészt a kampányt is igyekeztek feldobni némi non-linearitással. Ennek lényege, hogy néhány pályán kétfelé ágazhat a sztori, mely során vagy rendőrnek állva, vagy a városka számtalan terroristagyanús elemét kisegítve folytathatjuk ámokfutásunkat. Jófejek akkor leszünk, ha fegyvereink helyett sokkolóval intézzük el nézeteltéréseinket, valamint nem vegyéljük a zsarukat és a járókelőket, a pszichopata vonalat

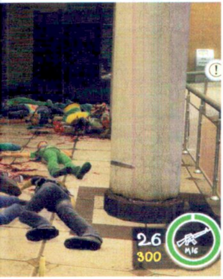
Ha ezt a fickót kirakod a határátkelőbe, akkor tuti senki nem akar majd belépni az országba.

ERESZD KI A GŐZT!

A Postal III-nak nem csak a fejlesztése, hanem a kiadása is felettébb kalandosra sikeredett. A játék Oroszországban már tavaly novemberben megjelent, decemberben pedig az Akella a Steamen is útjára indította volna – a december 21-i rajtból azonban nem lett semmi, mivel a Valve nem rakta ki a játék profiljára a start után sem a vásárlás gombot, mostanra pedig az adatlapot is eltávolították (ennek ellenére a GamersGate-en és az RWS hivatalos oldalán megvásárolt kulcsok tökéletesen működnek Steamen is). Nem voltak szerencsésebbek a dobozos példányokat megrendelők sem, az első körben kiszállított CD-k ugyanis gyári hibásnak bizonyultak – a pórul járt vevőket a szállítási díj visszatérítésével, és ingyenes Steam-kulccsal kárpótolták.

Hiába a szemüveg, hősünk nem tűnik tőle okosabbnak.

Ha mindig is az járt a fejedben egy Segway-en közlekedő egyént látva, hogy legszívesebben ledurrantanád, akkor ez a te játékod.



SUFNITUNING

Kiadását követően a modder vénával megáldottak igen hamar nekiestek a Postal III-nak, és hamar megállapították, hogy pár egyszerű konzolparanccsal brutális teljesítménynövekedés érhető el a máskülönben cudarul optimalizált programban. Ha Neked is problémáid adódtak a játék teljesítményével, ne csüggedj, hanem nyisd meg a játék \game\p3\cfg mappájában található autoexec.cfg fájlt, majd írd be az alábbi parancsokat a fájl végére egy-egy sorba, egymás alá:

```
physx_enabled 0
ai_expression_optimization 1
r_threaded_particles 1
r_threaded_renderables 1
snd_mix_async 1
```

A fenti parancsok segítségével kilövöd a PhysX-rendszert (ami csak a főhős kabátját animálja), a játék nem rajzolja ki az NPC-k mimikáját, ha nem látod őket, emellett a részecske- és hangkezelés, továbbá a renderelési rendszer is kihasználja a több mag nyújtotta előnyöket. A poén igazából abban rejlik, hogy e funkciók zöme a Valve játékokban alapból be van kapcsolva, így érthetetlen hogy miért tiltotta le őket a Trashmasters…

Ez a kép pont azt mutatja be, hogy miért is lett olyan nagyon szellős a határőrség az elmúlt napokban.

ugyanakkor gondolom, nem kell magyarázni. Nem rossz ötlet ez, bár eme elágazások szintén nem mentesek a furcsaságoktól: a rosszarcokkal pl. akkor is cimborák leszünk, ha a zsaruk mellett őket is kiirtjuk, a jardhoz pedig akkor is beállhatunk később, ha korábban kiirtottuk az egész őrsöt…

AZ ERŐSZAK „FORRÁSA"

Ezek után gondolom érthető, hogy a hadjárat miért nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, ezt azonban még el is nézném, ha legalább a játék technikai oldala rendben lenne – sajnos azonban itt is felemás a helyzet. Ott van először is maga az irányítás, ami bizony gáz. A lőfegyverekkel nincs is gond, szemhez emelünk, lövünk, közvetlen közelről tussal osztjuk a különvéleményt, emellett egy fedezékrendszert is betoltak a játékba, ami mondjuk gyakran állítja hősünket olyan pózba, hogy ne tudjunk normálisan célozni. A kínzás a közelharci fegyvereknél kezdődik, amik irtózatosan el lettek rontva: egyszerűen nem lehet pontosan zúzni velük, miután a perspektíva miatt lehetetlen belőni, hogy hova is suhint az öklünk, vagy épp hova sújt le a kalapács.

A Postal 3 a sorozat abszolút mélypontja, hiszen az elbaltázott részletek miatt egyáltalán nem élvezet vele játszani.

Abszolút szenvedés az egész, ami főleg azért kár, mert a legötletesebb tömegoszlató eszközök köztük várnának ránk: a veszett borz, vagy a bumerángként eldobható bozótvágó hatalmas poén – lenne. Az eldobható fegyverek sem sokkal jobbak: bár azokkal a célzás egyszerűbb, a karabélyra hangtompítóként ezúttal is felhúzható macskok vagy a darázsfészek harcértéke erősen nulla, mivel egyszerre mindig 4-5 rosszarcú ront ránk. A játék tehát hiába tartalmaz egy csomó agyhalott szerszámot, ha egyszer rákényszerít minket a lőfegyverek használatára…

Végezetül ott van a játék mögött dübörgő technológia: bár a Postal III-at a Source motor egy viszonylag új buildje hajtja, a HDR-t, a fizikát és a véres darabolást leszámítva nem igazán sikerült kiaknázni a benne rejlő lehetőségeket. Catharsis meglehetősen sivár, az utcákon csak 5-6 különböző NPC-t látni (még a Postal 2-ben is nagyobb e téren a variáció), a karakterek minden mimika nélkül beszélnek, az MI pedig egyszerűen borzalmas (sokszor buktam a „jó" ágat azzal, hogy egy idióta rendőr elém állt miközben lövöldöztem, de a minket követő NPC-k is megérnek egy misét). Az optimalizáció szintén igen sok kívánnivalót hagy maga után (bár sufnituninggal ez orvosolható), a sztorit előremozgató szkriptek gyakran beakadnak, így „ottragadunk" az aktuális pályán, ráadásul a program még két patch után is borzasztó instabil, rendszeresen fagy. A hangokkal viszont nincs gond: a zene remekül illik a miliőhöz, a fegyverhangok rendben vannak, főhősünk pedig most sincs híján az olykor nagyon elborult beszólásoknak.

MEGFÉKEZETT ÁMOKFUTÓ

Elnézve a végeredményt, nem igazán értem, hogy miért tartott hat évig összekalapálni a Postal III-at, a játék ugyanis – bár vannak benne ötletes, hovatovább élvezetes elemek – jelen állapotában inkább egy közepes minőségű mod benyomását kelti, semmint egy 40 dollárba (!!!) fájó játékét. A sztori, bár itt-ott megmosolyogtató, lényegesen visszafogottabb, mint a második rész, a Source motor csak árnyéka önmagának, a rengeteg bug és sok fagyás szintén sokat ront az összképen, a fegyverek pedig hiába ötletesek, ha egyszer a nulla MI és a nehézkes irányítás mellett nem élvezetes a harc. Szókimondó, polgárpukkasztó, de szórakoztató játéknak indult az új Postal – mindent elárul róla, hogy ehelyett csak a rengeteg hiba és Uwe Boll miatt fogunk emlékezni rá…

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Pentium IV 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB DX9 videokártya, 15 GB HDD

A Postal 3 nem azért rossz játék, mert otromba, véres és mindenkihez van egy rossz szava; azért rossz játék, mert egyszerűen nem élvezet vele játszani.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Rengeteg agyament fegyver, brutális pusztítás, itt-ott hatalmas beszólások, elfenekelhető Uwe Boll.

KONTRA

Alapjaiban elbaltázott irányítás és közelharc, rengeteg bug és fagyás, üres free roam mód.

65%

POKOLI MENET

The Darkness II

[ÍRTA BATE] **A múlt hónapban már közöltünk egy hosszabb írást a The Darkness II egy korai verziójában szerzett tapasztalatainkról, azóta viszont megkaparintottuk a végleges változatot is, és tesztünkből most kiderül, hogy a játék beváltotta-e a hozzá fűzött reményeinket.**

Lassan öt éve, hogy a Starbreeze Studios és a 2K Games együttműködéséből megszületett a The Darkness, ami az azonos című képregényt adaptálta a videojátékok világába. A szokványosnak semmiképp nem nevezhető FPS főleg azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy a főhőst démoni képességekkel ruházta fel, és a vérbő kalandok során gyilkos csápokkal, pokoli teremtményekkel és egyéb nyalánkságokkal lehetett irtani az ellenfeleket. A program a megjelenést követően meglehetősen szolid sikert aratott (az értékesített darabszám nem érte el az egymilliót), így nem meglepő, hogy a 2K Games várt néhány évet a második rész berendelésével.

Habár a történet szempontjából egyértelműen egy közvetlen folytatást kapunk, a Darkness II nem követi hűen az elmúlt által lefektetett utat, ami főleg annak köszönhető, hogy a fejlesztést már nem a Starbreeze, hanem a Digital Extremes végezte. Ha a név ismerősen cseng, az nem a véletlen műve, hiszen a kanadai stúdió olyan játékok fejlesztésében segédezett az elmúlt években, mint az Unreal-széria, a Bioshock 2, vagy éppen a Homefront. A Digital Extremes eddig jobbára a másodhegedűs szerepét töltötte be az AAA-kategóriás játékok fejlesztésében, ám a The Darkness II teljesen önálló munka, és összességében a csapatnak nincs szégyenkeznivalója a végső változat minőségét illetően.

EGYSZERŰBB, DE PÖRGŐSEBB

A 2007-es Darkness egyik különlegessége az volt, hogy a démoni erőkkel megbolondított FPS-t némi sandbox-hatással fűszerezte, azaz a főhősünkkel bizonyos korlátok között szabadon mászkálhattunk New York-szerte, sokszor a pályákon elhelyezett térképek segítségével kellett tájékozódnunk, tehát nem voltunk egy előre meghatározott csőbe kényszerítve. A folytatás szakít ezzel a megoldással, ezúttal egy teljesen lineáris játékmenetet kapunk, és a minimális szabadságérzet elvesztését jóval akciódúsabb játékélménnyel ellensúlyozták a fejlesztők. Már nem mennek el hosszú percek, akár negyedórák azzal, hogy utcanévtáblákra vadászva keressük a következő "bevetésünk" helyszínét.

A Darkness II-ben a hangsúly egyértelműen a folyamatos akción, a brutális helyzeteken, a finomkodás nélküli előrenyomuláson van, ami elsősorban abból fakad, hogy a főhős (kezdetben) válaszokat akar (kik és miért robbantanak rá egy éttermet), majd a játék egy pontjától az első részben elhunyt kedvese lelkét igyekszik bármi áron (de tényleg bármi áron) megmenteni. Jackie Estacado tehát ezúttal is megállíthatatlanul halad a célja felé, és a testét "burokként" használó sötét entitás erejét használva kíméletlenül végez mindenkivel, aki az útjába áll.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

MŰFAJ
FPS

MULTI
4 fős kooperatív mód

INFO

A Digital Extremes korábban főleg másodhegedűs fejlesztőcsapat volt nagyobb játékoknál, de például a PC Guru teljes játékként megjelent Dark Sector teljes egészében az ő munkájuk. A The Darkness II után egy PC-re is érkező Star Trek játéknak álltak neki.

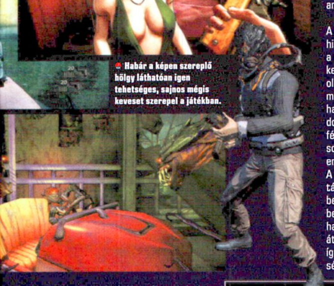
ÉS A STARBREEZE?

Felmerülhet a kérdés, hogy ha nem a The Darkness II fejlesztésébe fogott bele a Starbreeze Studios csapata, akkor mégis min dolgozhatnak? A svéd csapat a The Darkness első része után a The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athenát rakta össze (az első rész is az ő munkájuk), a legújabb alkotásuk pedig a vadonatúj Syndicate az Electronic Arts számára, amiről egy bővebb bemutatót is olvashattok a magazin hasábjain, méghozzá a 36. oldalon.

JÓÁRASÍTOTT ELŐZMÉNY AZ XBOX LIVE-ON!

Habár a The Darkness nem aratott hatalmas sikert, sőt, sokan egyáltalán nem is emlékeznek rá, hogy ez a játék megjelent 2007-ben, ennek ellenére egy kiváló FPS-ről beszélünk, ami még mai szemmel nézve sem csúnya, a játékmenet pedig még mindig nagyon rendben van. Ha van Xbox 360-as konzolod és szívesen kipróbálnád a színvonalas előzményt, akkor simán beszerezheted, ugyanis a magyar Xbox Live-ról most igen kedvező áron, mindössze 2990 forintért tölthető le az első rész, ennyit pedig vígan megér ez a játék.

Habár a képen szereplő hölgy láthatóan igen tehetséges, sajnos mégis keveset szerepel a játékban.



Egy dolgot viszont már az elején érdemes leszögezni: a The Darkness II alapvetően igen egyszerű játékmenettel rendelkezik. Minden esetben adott egy pálya, amin végig kell haladni, eltévedni nem lehet, a feladatunk pedig csupán annyi, hogy végigküzdjük magunkat az egyes szakaszokon. Egy-egy etap végén a történetet továbbgörgető válaszokat kapunk, alkalmanként főellenfeleket kell hidegre tenni, majd az átvezető videók vagy a kötelező beszélgetések után következik az újabb pálya, és hősünk ott folytatja a rombolást, ahol pár perccel korábban abbahagyta.

BŰNÖS ÉLVEZET

Ezek után persze adódik a kérdés, hogy mégis miképp lehetséges az, hogy a végtelenül egyszerű alapok ellenére mégis igencsak élvezetes játék a Darkness II? A válasz egyszerű: itt nem csupán arról van szó, hogy a fegyvereket váltogatva kell rendet tennünk a rosszarcúak között, a démoni képességeknek köszönhetően támadások és speciális mozdulatok egész tárháza várja, hogy szabadjára engedjük őket, és ezekbe az „extrákba" még a játék végére sem lehet beleunni. Az élményt pedig csak tovább színesíti, hogy a ránk váró ellenfelek mellett különös figyelmet kell fordítanunk a fényre, hiszen ez az egyetlen dolog, ami komolyabban árthat a sötétségnek, és ha óvatlanul erősebb fényforrás közelébe jutunk, akkor elillannak a sötét erőink, és pillanatok alatt a rosszarcúak martalékává válhatunk...

A sötétség, amúgy nem egy fukar „lény", hiszen tényleg bőséges repertoárt bocsát a rendelkezésünkre. Jackie alapból rendelkezik két démoni csáppal, amelyekből a bal oldalival tereptárgyakat mozgathatunk meg (ajtókat nyithatunk ki, pajzsot ránthatunk magunk elé, mindenféle tárgyakat dobálhatunk), a jobb oldalival pedig különféle (alap, vertikális, horizontális) támadásokat vihetünk be, illetve eltérő módú és eredményű kivégzéseket hozhatunk össze. A démoni nyúlványok mellé egy állandó társat is kapunk egy darkling személyében, aki amellett, hogy folyamatosan beszél hozzánk, aktívan kiveszi a részét a harcokból, sőt, a játék folyamán kétszer is átvehetjük majd a teste felett az uralmat, így Jackie mellett a kis démont is lehetőségünk lesz irányítani.

A harcok során szinte minden megmozdulásunkért esszencia pontokat kapunk, amelyeket aztán a pályákon található démoni portáloknál válthatunk újabb és brutálisabb képességekre. Esszencia pontok minden egyes elpusztított ellenfél után járnak, és minél látványosabban végzünk velük, annál többet szedhetünk össze belőlük. Egy fémrúddal a falra szegezett, vagy egy kocsiajtóval kettészelt szerencsétlen tehát sokkal többet ér, mint egy szimplán ólommal kilyuggatott egyed. Persze az akciókat lehet kombinálni is, így lőfegyverekkel megsebezhetjük az ellenfeleket, majd ezt követően megragadhatjuk őket a csápokkal, hogy aztán az extra élet/lőszer/stb. és esszenciapontok érdekében látványos végezzünk velük. Persze néha a sima lövöldözés is kifizetődő, hiszen vannak esetek, mikor pont a fegyverekkel könnyíthetjük meg az életünket. Nagyobb túlerő esetén a bal csáppal érdemes pajzsot rántani magunk elé (kocsiajtó, festmény, kukatető, stb.), majd egyszerre két fegyverrel osztani az áldást. Messzi célpontoknál pedig ajánlott célzott lövéseket leadni, hiszen a fejlövés (ha nincs páncél az illetőn) nemcsak halálos, de extra pontokat is ér...

A pontokat pedig érdemes gyűjteni, hiszen idővel egyre erősebb és egyre látványosabb támadások kerülhetnek a birtokunkba, fejleszthetjük a csápokat és a fegyvereket,

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	75 FPS	67 FPS	49 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-as felbontás, a játék display menüjében minden kapcsoló off-ra és low-ra állítva, a játék pedig gond nélkül fut, nyugodtan lehetünk merészebbek.	1600x1200-as felbontás, a játék display menüjében minden lehetőség mediumra állítva, az FPS-érték alig csökken, még mindig lehet javítani a látványon.	1600x1200-as felbontás, a játék display menüjében minden kapcsoló on-ra és high-ra állítva. Az FPS-érték még mindig 40 felett, a játékélmény zavartalan.
AQUA electromax GAMER MAX	105 FPS	99 FPS	60 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	1600x1200-as felbontás, a játék display menüjében minden kapcsoló off-ra és low-ra állítva, a játék pedig értelemszerűen hasít, mint a szél, és még a grafika sem szörnyű.	1600x1200-as felbontás, a játék display menüjében minden lehetőség mediumra állítva, az FPS-érték valamelyest csökken, de cserébe a látvány láthatóan javult. A sebesség pedig több, mint jó.	1600x1200-as felbontás, a játék display menüjében minden kapcsoló on-ra és high-ra állítva. A játék még mindig fut, mint az álom, a látvány pedig több, mint meggyőző.

Hiába a démoni erők garmadája, azért az ellenfelek is fel vannak ránk készülve, van aki rögtön egy pajzs mögé bújva szórja az áldást. Ha a pajzsot elszedjük tőle, akkor utána kettő is szelhetitek vele a szerencsétlent.

sőt, olyan kiváló extrákat is előhívhatunk, mint a szinte mindent magába szippantó fekete lyuk, a démoni lövedékek, az extra kivégzések, az ellenfeleket teljesen összezavaró swarm, vagy a sötétben bónusz védelmet biztosító pajzs. A lehetőségek tárháza tehát igen széles (összesen 37 fejlesztés szerezhető be), és a bő fegyverválaszték mellett elérhető földöntúli akciók annyira élvezetessé és változatossá teszik a pusztítást, hogy menten elfeledkezünk panaszkodni amiatt, hogy lényegében csak egy újabb csőFPS-en verekedjük keresztül magunkat.

KELLEMES RÉSZLETEK

Abban, hogy a játék fenntartja az érdeklődésünket, nagy része van továbbá a változatos (raktárépület, temető, bolondokháza, tv-székház, a pokol, stb.) és igen jól felépített pályáknak, az eltérő és egyre nagyobb kihívást biztosító (páncélos, pajzsos, fényágyús, teleportáló, ostoros, démoni) ellenfeleknek, és az alapvetően jól kidolgozott történetnek. Nem kell ugyan egy Háború és Béke színvonalú sztorira számítani, de arra tökéletes, hogy megragadja a figyelmünket, hogy szimpatizáljunk a főhőssel, hogy kíváncsiak legyünk a játék végkimenetelére. Ráadásul a második rész, a főhős kálváriájának kibontása mellett tovább tágítja a The Darkness univerzumot is. Amíg az első részben csak Jackie vendettáját és a család sötét örökségét ismerhettük meg, addig a folytatásban már teljesen új, a korábbiaknál sokkal veszélyesebb és hatalmasabb erők lépnek a színre, és a sztorit jegyző Paul Jenkinsnek (az eredeti képregény egyik írója) még arra is jutott energiája, hogy ügyesen lefektesse egy lehetséges folytatás alapjait.

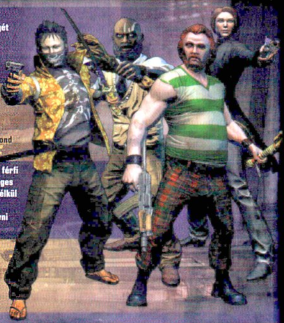
Ha pedig már a történetről van szó, akkor érdemes megjegyezni, hogy akárcsak az előző részben, most is kapunk rejtélyes közjátékokat, ám ezúttal nem az első világháborút idéző démoni létsíkokra kalandozunk el, hanem egy szürreálisan világos elmegyógyintézetbe, ahol bizony alkalmanként még maga a játékos is elbizonytalanodik, hogy mi a valóság, és mi nem. Ez pedig jót tesz a játéknak, ugyanis akárcsak az első részben, most is érezhetővé válik az a borongós, reménytelenséget sugárzó hangulat, ami a sajátos játékmenet mellett tovább növeli a The Darkness II élvezeti értékét.

SÖTÉT FOLTOK

Habár a Darkness 2-nél jóval több elem kerül a pozitív serpenyőbe, mint a negatívba, ennek ellenére nem mehetünk el szó nélkül azon részek mellett, amelyek nem sikerültek túl emlékezetesre. A játék leggyengébb pontját az ellenfelek jelentik, akik ugyan nem buták, tehát alkalmanként fedezék mögé bújnak, olykor gránátot dobálnak,

A SRÁCOK A HÁTTÉRBEN DOLGOZNAK

Ahogy azt a cikkben is írtuk, a The Darkness II rendelkezik egy négyfős kooperatív móddal is, amiben egy külön sztori játszható végig, méghozzá négy különböző karakterrel, akik egyedi fegyverekkel és egyedi képességekkel rendelkeznek. Ebben az összeállításban a kooperatív mód szereplőit és az egyedi képességeiket vesszük sorra.



INUGAMI A japán férfi speciális eszköze a Kusanagi nevű kard, amit természetesen a közelharcban is be tud vetni, és ha a pengét az élőhalottak szívébe vágja, akkor életerőt is visszanyerhet belőlük. Inugami különleges sötét képessége a swarm, amivel egyszerre akár több ellenfelet is össze tud zavarni, így könnyebben el tudja intézni őket.

DOCTOR J. P. DUMOND Afrikai származású orvos, aki mindig is igyekezett segíteni az embereken, majd egy idő után a vudu-mágia felé fordult. Fegyvere a Midnight Stick nevű bot, amivel képes kettétépni az embereket. Különleges sötét ereje a fekete lyuk, ami képes magába szippantani az ellenfeleket. Dumond szintén az ellenfelek szívéből nyeri vissza az életerejét.

JIMMY WILSON Egy kissé iszákos, és nehezen érthető beszédű férfi Glasgowból, aki mindenkinél jobban utálja az angolokat. Különleges képessége, hogy darklingokat tud megidézni, akik külön kérés nélkül támadják meg az ellenfeleket. Jimmy ezen kívül rendelkezik egy kézi fejszével is, amit messzire tud hajítani és vissza is tudja hívni magához. Szintén a szívekből nyeri vissza az életerejét.

SHOSHANNA A Moszad leghatékonyabb ügynöke, tökéletesen teljesíti a parancsokat és sosem kérdőjelezi meg a feljebbvalói parancsát. Különleges fegyvere az Arm of the Night nevű pisztoly, speciális képessége pedig a Gun Chanelling, amivel minden fegyvert képes sötét esszenciával megtölteni. Akárcsak a többiek, ő is az ellenfelek szívével tölti vissza az életerejét.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGY KIS ÚTMUTATÁS

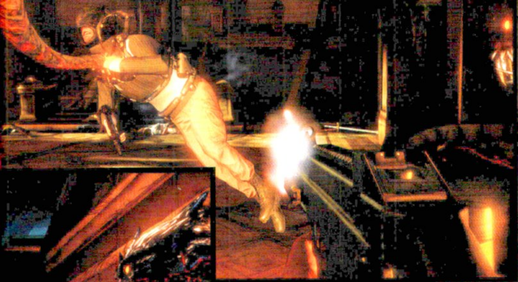
Ha valamilyen oknál fogva elakadnátok a pályákon, vagy csak egy kicsit megzavarodva nem lenne világos, hogy mit kell csinálni és merre kell menni, akkor csak nyomjátok meg a Backspace gombot, és a sötétség azonnal megmutatja nektek az utat. A helyes haladást egyébként a darkling is segíti, a legtöbb esetben elég csak őt követni, ugyanis mindig előreszalad a pályákon.

A KEVESEBB NÉHA TÖBB

Habár rettentő jó móka egyszerre két fegyverrel szórni az ólmot (dual wield), azonban a kevesebb néha tényleg több, és egyetlen puskával olykor többre megyünk, mint kettővel. A két fegyvernek ugyan nagyobb a szórása, azonban csakis egy fegyverrel tudunk célzott lövéseket leadni. Ha valakit messziről szeretnénk gyorsan leszedni (pl. a fényágyús csókákat), akkor érdemes átváltani ebbe a módba.

HA KIFOGY A LŐSZER

Ritkán, de azért előfordulhat, hogy kifogyunk a lőszerből, és ez bizony igen kellemetlen lehet, főleg, ha ez pont olyankor történik, mikor több fegyveres támad ránk egyszerre. Már a játék elején szerezzük be a Gun Chanelling képességet, ami rövid időre démoni lövedékekkel ruházza fel még az üres fegyvereket is. Egy ellenfél kicsinálására tuti elég lesz, és tőle már tudunk majd szerezni utánpótlást is.



Vannak szereplők, akik ismerősek lesznek az előző részből, de vannak teljesen új arcok is.

menekülnek és megkerülnek, de összességében mégis könnyű prédák, és ha időnként nem támadnának nagy tömegekben, akkor nem jelentenének komolyabb kihívást. Megfelelő nehézségi szinttel persze igazán izzasztóra is állíthatjuk programot, ám ez nem feledteti azt a másik bosszantó tényt, hogy a nagyobb szakaszok végén jelentkező boss-fightok elég ötlettelenre sikeredtek. A játék egy adott pontjától olyan ellenfelekkel futunk össze, akik valamilyen módon maguk is rendelkeznek sötét erőkkel, ám a fejlesztők nem használták ki ezt a lehetőséget a főellenfelek esetében, és többször is a roppant repetitív, az "ellenfél össze-vissza teleportál, nekünk meg el kell találni" megoldással találkozunk, és nem csak a single player részben, de a kooperatív játékmódban is.

Ami pedig még ennél is kiábrándítóbb, az az utolsó pálya. Hiába érzelemgazdag és megdöbbentő a sztori lezárása (mindenképpen várjátok meg a stáblista végét), az előtte lévő jó húsz percnyi játék sajnos nem méltó sem magához a játékhoz, sem a befejezéshez. Az embernek olyan érzése támad, miközben legyűri a felé áradó pokoli ellenfeleket, hogy a fejlesztőkből pont a fináléra fogyott ki a szufla, és igyekeztek minél hamarabb letudni az egész programot. Kár volt ezt a részt elkapkodni, így ugyanis pont a játék végén éri az embert egy nagyobb adag csalódás.

POZITÍV MÉRLEG

Habár a hibákat nem lehet figyelmen kívül hagyni, azért korántsem vetnek akkora árnyékot a játékra, hogy komolyabban lehúzzák a végső ítéletet. A játékélményre nem lehet panasz, a cel-shading technológiával megtámogatott Evolution Engine kellően pazar és egyedi látványt varázsol a monitorokra, tényleg olyan, mintha egy képregényben lennénk, és a szinkron is a tökéletesség határát súrolja, a Faith No More-ból ismert Mike Patton már-már vérfagyasztó teljesítményt nyújt a sötétség hangjaként. A korábban ecsetelt, a sötét képességekből fakadó egyedi játékmechanizmus van annyira vonzó, hogy akár újbóli végigjátszásra is sarkallja az embert, és ezt segíti az első végigjátszást követően megjelenő New Game + menüpont is, ahol a korábban már megszerzett képességekkel vághatunk neki újra a történetnek, így arra is lehetőségünk nyílik, hogy Jackie minden extra tulajdonságát megnyissunk az esszencia pontok segítségével.

NÉGYESFOGAT

Maga a single player amúgy nagyjából 7-8 órányi játékidőt biztosít, és bár hagyományos multiplayer részt nem találhatunk a programban, adott egy négy fős kooperatív lehetőség, ami lényegében egy játék a játékban. A Vendettas névre keresztelt módozatban négy egymástól teljesen eltérő, különböző képességekkel és egyedi felszereléssel bíró karakter közül választhatunk (lásd még külön boxunkat), és egy, a fő sztorival párhuzamosan zajló történetet játszhatunk végig. Teljesen új pályák, teljesen új események és a single playerben megismert ellenfelek várják, hogy találkozzunk velük. A játék ezen része játszható egyedül is (osztott képernyős módra sajnos nincs lehetőség), vagy online a barátok társaságában.

Ami érdekes, hogy Vendettas sztori módjában nincs lehetőség a karakterek váltogatására, így azzal kell végigvinni az összes pályát, akivel nekikezdtél a történetnek, cserébe viszont minden egyes karakter az általad kijelölt módon fejlődik (szintén esszencia pontok segítségével), és ez a megoldás nagyban elősegíti azt is, hogy mind a négy figurával végigvidd a kooperatív módot. Ezt pedig már azért is érdemes megtenni, mert mind a négy karakter egyedi személyiséggel rendelkezik, és a beszólásaikkal igencsak feldobják a single playerhez hasonlóan meglehetősen akciódús és vérbő pályákat. Emellett a kooperatív többszöri elindítására sarkall a Hit List menüpont is, ahol a korábban már bejárt pályákat kapjuk meg újra, ezúttal extra feladatokkal, és ezek külön-külön is játszhatóak, bármelyik karakterrel, ráadásul ennek a résznek vannak olyan „mellékküldetései", amelyek csakis online módban, más emberek közreműködésével oldhatóak meg.

POKOLIAN JÓ

A The Darkness II nem egy korszakalkotó játék, még csak nem is egy instant klasszikus, de ennek ellenére mégis egy olyan program, ami a képernyő előtt tartja a játékost, és képes hosszú órákra kiváló szórakozást biztosítani. Mind a játékélmény, mind a tálalás, mind a történet arra sarkallja az embert, hogy végigvigye Jackie Estacado történetét. A Darkness második része nem egy bonyolult program, cserébe viszont látványos és pörgős, egyedi látványvilággal operál, sajátos hangulata van, és mind a single playerben, mind az online kooperatívban megfelelő kikapcsolódást biztosít. Ha szereted az egyedi ízekkel tálalt folyamatos akciót, akkor ezzel a játékkal rossz lóra nem tehetsz.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 4200+, 1,5 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 10 GB HDD

A játékmenetet illetően teljesen egyszerű, de mégis roppant élvezetes démoni FPS, remek látvánnyal és szuper kooperatív móddal.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hihetetlenül élvezetes akció, démoni képességek, egyedi látvány, valóban élvezhető kooperatív mód, nagy szavatosság.

KONTRA

Az ellenfelek helyenként nem jelentenek nagy kihívást és a játék vége kicsit össze van csapva.

85%

FÉNYÉRZÉKENYSÉG

Nem lehet eleget hangsúlyozni, hogy Jackie legnagyobb ellensége a fény, szóval a pályákon az első dolgotok az legyen, hogy kiiktattok minden erősebb fényforrást, így nem érhetnek kellemetlen meglepetések. Ha olyan reflektorokat találtok, amiket nem lehet kilőni, akkor sincs gond, ugyanis a közelben tuti lesz egy generátor, amit szétlőve az igazán halálos fényforrásoktól is gyorsan megszabadulhattok.

KÉT BEFEJEZÉS

A játék lényegében két befejezéssel rendelkezik, és a játékos dönthet, hogy melyiket akarja választani. Igazán helyes döntés nincs, ugyanis egyik megoldás sem túl pozitív. Ha mind a két befejezést gyorsan meg akarjátok nézni, akkor először az „intézetben maradást" válasszátok, majd ha ez megvan, akkor a stáblista után nyomjatok rá a continue gombra, és jöhet a másik megoldás.

KERESD A RELIKVIÁKAT

A pályákon rengeteg alkalommal találhatunk különböző relikviákat (természetesen eldugott helyeken), amiket főleg azért érdemes megkeresni, mert mindegyikért 300 esszencia pont jár, így ha odafigyelünk rájuk, akkor jóval gyorsabban tudunk extra képességeket szerezni. Ráadásul később ezeket a relikviákat meg is vizsgálhatjuk, és rengeteg dolgot megtudhatunk róluk.

PÁR SZÓ AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

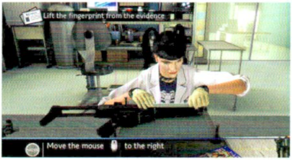
Korábban picit féltünk tőle, hogy az irányítás nem lesz túl jó a The Darkness II-ben, azonban végül nem kellett csalatkoznunk a Digital Extremesben, ugyanis a játék billentyűzettel és egérrel is teljesen jól játszható. A csápok irányítása ugyan egy picit körülményes, de ez még bőven belefér. Ennek ellenére persze azt ajánljuk, hogy ha van kontrolleretek, akkor inkább azzal játszatok, úgy sokkal kényelmesebb.

FAPADOS NYOMOZÁS

NCIS

[ÍRTA BATE] **Újabb részéhez érkezett a Ubisoft tv-sorozatokat feldolgozó termékcsaládja, ám hiába tartunk már a sokadik próbálkozásnál, az NCIS képtelen volt felküzdeni magát a minőségi kategóriába.**

A Ubisoft sorozatokon alapuló programjai nem számítanak új keletűnek a videojátékok világában, hiszen a cég már több, mint fél évtizede ontja magából a kétes minőségű adaptációkat, és a teljes CSI-portfólió (Las Vegas, Miami, New York) után most Amerika legnézettebb sorozata, az NCIS kapta meg a maga verzióját, természetesen a már „jól megszokott" minőségben.



EGYKAPTAFA

Habár pontos eladási adatok nincsenek a birtokunkban, az biztos, hogy ezek a sorozat-adaptációk nem lehetnek veszteségesek, hiszen ebben az esetben nem készült volna belőlük már legalább fél tucat ilyen-olyan epizód. Ha viszont pénz van a dologban, akkor teljesen érthetetlen, hogy a kiadó miért nem hajlandó áldozni arra, hogy az évente érkező részeket legalább egy kicsit gatyába rázza. Mert az igazság az, hogy maga a recept egyáltalán nem szörnyű, viszont a kivitelezés olyan szinten gyalázatos, hogy egy jó érzésű gamer nem tud szitokszavak nélkül elmenni mellette.

A Ubisoft megmutatta, hogyan kell igénytelen játékot készíteni. Az alapötlet frankó, a megvalósítás viszont egy nagy nulla.

AZ ÉREM POZITÍV OLDALA

Az NCIS alapkoncepciója a szokásos: adott a jól ismert sorozat a bevált karakterekkel, a játékon belül több epizódot kapunk, megoldásra váró bűnügyekkel, és a játékos feladata az, hogy az ügynökök (nyomozók a helyszínen, labormunka, elemzés és boncolás a főhadiszálláson) irányításával felgöngyölítse az amúgy teljesen élvezhető módon felépített eseteket.

Valahol a világban megtörténik a baj (bank- és kaszinórablás, bombás eset, gyilkosság), a csapat kiérkezik a helyszínre, kikérdezzük a tanúkat, begyűjtjük a nyomokat (fegyverek, golyók, ujjlenyomatok, stb.), a laborban elemezzük őket, összefüggéseket keresünk, újabb kihallgatások, a gyanúsítottak számbavétele, újabb nyomok, újabb összefüggések, az elkövetők kilogikázása, majd az egész ügy megoldódik, és a sztori szépen gördül tovább. Persze nem kell L.A. Noire szintű nyomozásra gondolni, hiszen egyszerű fejtörők, quick time eventek és minijátékok segítségével jutunk előre, elakadni szinte nem is lehet, és elég figyelni a részletekre ahhoz, hogy csalhatatlanul szorítsuk sarokba a gazfickókat. Viszont a viszonylagos egyszerűség ellenére is van a játéknak egy sajátos hangulata, és ugyan tény, hogy egy idő után kicsit repetitív ugyanazokat a feladatokat ismételgetni, de a bűnügyek alapvetően érdekesek (a sorozat rajongóinak legalábbis mindenképp), és nem kényszerít minket senki, hogy az egész programot együltő helyünkben játsszuk végig.

Egy átlagos nap egy NCIS-ügynök életében: néhány hulla, fél tucat fegyver, harminc golyó, és valahol egy tettes, akit beszélgetések, boncolások és ujjlenyomatok segítségével kell becserkészni.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft**
MŰFAJ **kalandjáték**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

P4 3 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy jó alapötlettel rendelkező kalandjáték botrányos, egyenesen szem- és fülbántó kivitelezésben.

GRAFIKA: **30%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A történet és a nyomozás hozza a sorozat színvonalát, néhány menüpont egész szép.

KONTRA

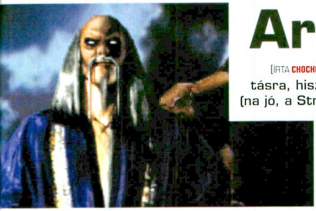
A játék grafikája és dizájnja a 2006 előtti éveket idézi, a szinkron csapnivaló, a nyomozás egy idő után igen repetitív.

45%

AZ ÉREM SÖTÉT OLDALA

A játékmenet tehát lényegében élvezhető, még akkor is, ha egy idő után ismétli önmagát, és a játék dizájnjának egyes részei (a laborképernyők és a bizonyítékpárosítás) egészen stílusosak és kedvelhetőek. Ami kiveri a biztosítékot, az a szinte értékelhetetlen színvonal, ami a játék többi részében fogadja a játékosokat. A karaktereket baltával faragták, némelyikük még csak nem is hasonlít arra a színészre, akiről mintázták, a mozgásanimációk nevetségesek, a helyszínek sivárak és élettelenek, az átvezető animációk pedig egész egyszerűen szemet bántóan rondák. A textúrák nem csak alacsony felbontásúak, de homályosak is, a figurák úgy mozognak, mint a motorhibás robotok, és azt is igen kiábrándító látni, hogy helyenként a figurák nem lépdelnek, hanem lebegnek a padló felett.

Lehetne mondani, hogy a grafika nem minden, de egy olyan játékban, ahol hosszú perceket töltünk a szűk helyszíneken, ahol a részletekre kell figyelni, ahol folyton ugyanazokat a mozdulatokat ismételgetjük, ott bizony elvárja az ember, hogy a külcsín legalább az elvárható minimumot megüsse. Ezzel szemben az NCIS a 2006 előtti időket idézi, már a mobiltelefonokra készülő programok is jobban néznek ki, és a játékmenet hiába mutat érdekes ötleteket, ha egyszerűen minden egyes képkocka ellenérzést vált ki a monitor előtt ücsörgő játékosból. Ezt pedig csak tovább súlyosbítja, hogy a színészek egy része hiába adta a hangját a produkcióhoz, ennek ellenére a szinkron minősége is csak jóindulatú közepes, sokszor ugyanazokat a színtelen és szagtalan frázisokat halljuk újra és újra, így nem csak a képi világ, de a hanganyag is a minél előbbi uninstall malmára hajtja a vizet. Mivel pedig a játékmenet sem nevezhető forradalminak, vagy akár csak igazán jónak, így az NCIS inkább a kihagyott ziccerek újabb áldozata, mintsem olyan játék, amit nyugodt szívvel ajánlanánk az olvasóinknak.



FIGHT!

Mortal Kombat Arcade Kollection

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Mortal Kombat sorozat valószínűleg nem szorul bemutatásra, hisz minden idők legmeghatározóbb bunyós játékairól beszélünk (na jó, a Street Fighter II-vel egyetemben). A Warner most újra kiadta a klasszikus részeket, bár jó kérdés, hogy kiknek a kedvéért.**

A Mortal Kombat nevet az utóbbi időben sokszor mocskolták be hozzá közel se méltó produktumokkal, hogy aztán tavaly megkapja azt a kezelést, ami közel másfél évtizede váratott magára. A totális rebootként is felfogható, csak simán Mortal Kombat című epizód olyan jó játék lett, hogy ha akarnék, sem tudnék fogást találni rajta. Na jó, ha akarnék, talán menne, de miért erőltetném, amikor egy tényleg pazar programról van szó? A Warnernek is tetszett a NetherRealm munkája, mivel pedig a pénznek nincs szaga, a kiadó jó húzásnak vélte, ha kiadják a klasszikus Mortal trilógiát nextgen konzolokra és PC-re. Manapság nagy divatja van a koros játékok HD kiadásának (a PC Guru hasábjain is teszteltünk párat), ráadásul a retró is divik. Az Arcade Kollection azonban mindkét halmazból kilóg, így kérdés, hogy kiknek is készült.

GET OVER HERE!

Hogy miért? Egyszerű. A Mortal Kombat Arcade Kollection nem más, mint az első három rész egy az egyben portja. Ennyi és nem több. Mielőtt azonban elgondolkodnátok rajta, hogy ennek mi értelme, hisz a korábbi Mortalok kijöttek PC-re is, vegyétek csak szemügyre a címet és gondoljátok végig, mit is jelent az „arcade" szó. Bizony, ezúttal a játéktermi változatokat kapjuk, semmi finomhangolás vagy platformhoz igazítás nem játszik. Amíg a sorozat rajongói minden bizonnyal tisztában vannak a gyökerekkel (vagy legalábbis észnél voltak a 90-es években), addig az új játékosok nem biztos, hogy értékelni fogják a csomagot, mert az Arcade kiadások jóval szemetebbek az új verzióknál. Az AI ott csal, ahol tud, és sokszor teljesen mindegy, milyen taktikát alkalmazunk, mert csakis a szerencsén múlik, hogy győzünk-e vagy sem. Ez pedig mind a három játékra érvényes megállapítás. Régen, a játéktermek fénykorában épp az volt a cél, hogy az egyszeri gamer minél több aprót beledobáljon az automatába. A játékok igyekeztek addiktívak és vonzóak lenni, hogy az extrém nehézség se szegje kedvét az anyu és apu pénztárcáján lógó lurkóknak. Csakhogy ez a hozzáállás ma már nem piacképes. Az Arcade Kollection sokszor frusztráló és idegesítő, a rossz szájízt pedig fokozza, hogy a viszonylag konszolidált Mortal Kombat Trilogy helyett a régi játékok legnevetségesebbje, az Ultimate Mortal Kombat 3 került a csomagba. Persze, ha valaki nosztalgiázni akar, megérhet egy misét az Arcade Kollection, de az igazság az, hogy a PC-s alapváltozatok még mindig jobbak. Főleg, hogy az online meccsek ígérete kimerül egy laggolós, akadozós, csatlakozási problémákkal küzdő multiplayer módban. Tényleg ezt érdemeljük két évtized elteltével?

FATALITY!

A 2D-s korszak legkeményebb, legvéresebb (gerinckitépés, valaki?) és legszórakoztatóbb sorozata volt a Mortal Kombat, a legjobbnak pedig a második részt tartja a szakma, bár ezzel biztos van, aki szívesen vitába szállna. Viszont most nem az a lényeg, hogy kinek melyik volt a kedvence, hanem az, hogy ha csak a szellemi tartalmat nézzük, nincs nagy probléma az Arcade Kollection-nel, mármint azon túl, hogy picit karcsú. A technikai oldal azonban több mint siralmas. Mivel az eredeti gépeket sem billentyűzettel szerelték fel, ajánlott valamilyen kontroller beszerzése (az Xbox 360-as jó választás lehet), illetve jó, ha felkészültök rá, hogy a Warner semmilyen grafikai vagy hangtechnikai tuningot nem volt hajlandó alkalmazni. Nem vicc, a 16:9-es kijelzőkön a három játék egy ronda keretben fut, olyan alacsony felbontású sprite-okkal, hogy PC-n, közelről nézve szabályosan szembántó a látvány. Amilyen jól sikerült tehát a konzolos (és PC-re persze ki nem adott) Street Fighter II HD, olyannyira semmilyen és elbaltázott az Arcade Kollection. Persze, ha nosztalgia, hát nosztalgia, nem kell mindent túlcsicsázni. De ha már újrakiadás, akkor igazán lehetne szó egy kis pikantériáról, mert így, ebben a formában az Arcade Kollection szinte senkinek sem ajánlható. Ha nagy mortálos voltál és bármikor lenyomsz egy-egy menetet, talán elgondolkozol a gyűjteményen. De ha csak azért vennéd meg, hogy lásd, honnan ered a legenda, jobban jársz, ha vetsz egy pillantást a régi PC-s portokra. Azok még ma sem okoznak csalódást...

Már a konzolos verzió sem volt valami fényes, de a PC-s Arcade Kollection létezésére egyszerűen nincs magyarázat.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
Other Ocean Interactive

MŰFAJ
verekedős

MULTI
2-fős online és lokál

GÉPIGÉNY

P3 CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA

ÉRTÉKELÉS

Ezt a csomagot így, ebben a formában nehéz értékelni, mert az új játékosokat nem nyeri meg, a régiek pedig már úgyis ismerik a tartalmát. Egy HD pakkot szívesebben látnánk, kedves Warner!

GRAFIKA: **40%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Három klasszikus egy csomagban...

KONTRA
... de régi köntösben, ráadásul az online multi sem az igazi.

45%

LŐPORSZAGÚ LÉGIMENTÉS

Choplifter HD

[ÍRTA JOHNBART] **A Choplifter HD kijátszását kötelezővé tenném minden remake-hegesztő csapatnak, az InXile játéka ugyanis remekül sikerült újrázása egy 30 éves matuzsálemnek.**

Bevallom, nehéz objektíven írnom a Choplifter HD-ről, a játék alapjául szolgáló 1982-es helikopteres móka ugyanis életem első videojátéka volt, még C64-en volt szerencsém kipróbálni. Bár a program akkoriban elég jól fogyott és több folytatást is kapott, kedvenc platformunk ezidáig kimaradt a jóból, dacára hogy a játék Chopper néven futó Maces remakeje szintén igen kelendőnek bizonyult. Talán ez is közrejátszott abban, hogy a Hunted: The Demon's Forge-ot jegyző inXile Entertainment 2009-ben elhatározta, felmelegíti a koncepciót és a mai igényeknek megfelelően újra kiadja a címet. Nos, a végeredmény zseniális lett, a Choplifter HD ugyanis nem csak maximálisan hű elődjéhez, hanem sikeresen ki is bővíti a koncepciót.

ÉGIMENTŐK

A CHD alapszituációja így tökéletesen megegyezik elődjével: adott egy kétdimenziós játéktér, melynek egyik szegletében bevetésre kész harci helikopterünk és támaszpontunk, a terep maradék 95%-án pedig egy ellenséges sereg tanyázik – a játék célja, hogy helikopterünkkel ellenlábasainkat lenyomva minél előbb kimentsük, majd bázisunkra repítsük az általuk fogvatartott szerencsétleneket. Bár ez leírva egyszerűnek tűnik, mégsem zöldfülűnek való feladat, az AK-val, RPG-vel, majd idővel vadászgépekkel és aknavetőkkel beintő ellenfelek mellett ugyanis az óránkra, a naftára, valamint az utastér kihasználtságára is ügyelnünk kell. A pályákon ugyanis mindig több embert kell megmentenünk, mint ahányan elférnek a vasmadárban, így többször is ingáznunk kell bázisunk és a harctér között, miközben a benzinkutakon újratölthető kerozin folyamatosan fogy, az óra pedig egyre csak ketyeg (cirka 6 perc alatt kell minden akciót lezavarni). Árkád játék dacára tehát észjáték is a Choplifter, miután a fentiek tükrében jól meg kell fontolnunk, hogy a térképen jelölt (eltérő nagyságú) csoportok közül először melyiket próbáljuk kimenteni.

A SÓLYOM VÉGVESZÉLYBEN

A fenti koncepciót az inXile három újítással toldotta meg: először is ott vannak a sérült foglyok, akik külön visszaszámlálót kaptak – ha az lejár, akkor nem mi emeljük őket az égbe, kimentésük így elsődleges feladat kell, hogy legyen. További fontos tényező, hogy a csapat nem ragadt le pusztán egyetlen pályánál: három hadjárat, és cirka 30 szint vár ránk a lehető legváltozatosabb szituációkkal: sivatagi és trópusi hadviselés, zombiinvázió (!), illetve a túszmentést hanyagoló szimpla menekülés is helyt kapott a játékban, a változatosságot tehát nem érheti panasz. Végezetül, ott van az Orcs Must Die!-ra hajazó fejlődési rendszer: az egyes szinteket, illetve a játékban elérhető helikoptereket (melyek férőhelyben, páncélzatban, fegyverzetben és sebességben egyaránt eltérnek egymástól) az egyes szinteken nyújtott teljesítményünk tükrében oldhatjuk ki, melyeket csillagok formájában jelez a játék. Ászok nyilván akkor leszünk, ha zsinórban ötcsillagos értékeléseket zsebelünk be, ez azonban az OMD!-hez hasonlóan csak akkor működhet, ha a frissen kioldott cuccokkal időnként visszanézünk a korábbi pályákra...

MENTJÜK, AMI MENTHETŐ

...főleg mert a CHD nehéz. És itt tényleg nem túlzok, a kezdetben elérhető Normal szint ugyanis simán megfelel más játékok Hardcore fokozatának: az ellenséges RPG-k és légvédelmi ütegek izzasztóak (főleg mivel az előtérben lődöző ellen kiszedéséhez külön el kell fordulnunk a géppel, ami néha kicsit nehézkessé teheti az irányítást), a vadászgépek és aknavetők brutálisak, a figurázással pedig szintén résen kell lennünk, mivel a kilapított vagy ütközéstől kizuhanó túszokat nem igazán díjazza a játék. Amenynyire kihívással teli viszont a CHD, annyira elborult is: bár a színészi játékon érződik az olcsóság, a pilóták párbeszédén sokszor törtem ki hangos nevetésben, a megmentett túszok beszólásai szintén igen pihentek, a játékban fellelhető számtalan easter egg (pl. az elrejtett Minecraft-sziget) pedig önmagában erős érv, hogy alaposan bejárjuk a harcteret. Grafikailag a játék elfogadható, bár elavult színvonalat képvisel – őszintén szólva meglepődtem, mikor kiderült, hogy az UE3 hajtja a programot.

A technikai oldalon tehát érződik a minimálköltségvetés (állítólag bagóból hozták ki a fejlesztők a játékot), a tartalmon viszont annál kevésbé: egy igazán kihívással teli, ugyanakkor poénokkal tűzdelt, nosztalgikus árkád játékkal lepett meg minket így év elején az inXile – szívből ajánlom mindenkinek, aki szereti a pihent humort, és az izzasztó shoot'em up akciót.

ADATOK

KIADÓ
InXile Ent.

FEJLESZTŐ
InXile Ent.

MŰFAJ
Árkád akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz-es CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM3.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy örök klasszikus remekül sikerült újrázása, a lövöldözős-légimentős témából sikerült mindent kisajtolni.

GRAFIKA: **77%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

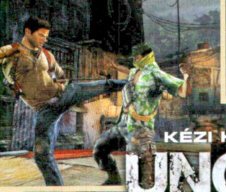
PRO

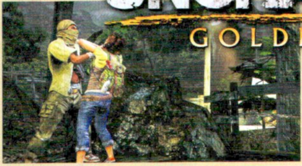
Kidolgozott és változatos ál-3D pályák, remek poénok, az eredetit idéző, kihívással teli játékmenet...

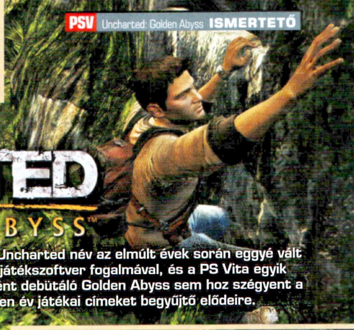
KONTRA

...ami alapszinten is brutálisan nehéz, a tengelyváltás kicsit fura, összhatásában gyengécske grafika.

86%







KIVÁLÓ KÉZI KALAND
UNCHARTED GOLDEN ABYSS™

[ÍRTA BATE] **Az Uncharted név az elmúlt évek során eggyé vált a minőségi játékszoftver fogalmával, és a PS Vita egyik nyitócímeként debütáló Golden Abyss sem hoz szégyent a rendszeresen év játékai címeket begyűjtő elődeire.**

Nyitó címnek lenni egy frissen debütált konzolon nem könnyű feladat, hiszen a játékosok elvárják, hogy az adott program mindent megmutasson az új hardver kínálta lehetőségekből, azonban nem érik be egy sebtiben összedobott demóval, a kidolgozott játékélmény legalább olyan fontos, mint a technikai részletek promózása. Szerencsére a Sony már régi motoros a piacon, így az elmúlt évek egyik legnépszerűbb hősét vetették be, hogy felhívja a figyelmet a PS Vitára, és Nathan Drake ezúttal sem okoz csalódást...

MINT A NAGYOK

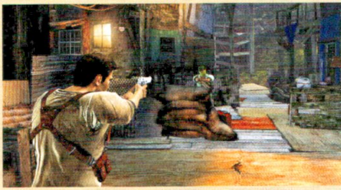
Ugyan a történet az első Uncharted epizód, a Drake's Fortune előtt játszódik, ennek ellenére túlzás nélkül állítható, hogy a Golden Abyss semmiben nem marad el a PS3-on tapasztalt játékélménytől, a különbség csupán annyi, hogy ezúttal nem a tv előtt gubbasztva, hanem egy kézikonzol fölé hajolva éljük át a Dél-Amerika dzsungeleiben játszódó kalandot. A recept mit sem változott: Nathan egy régi barátjával, Jason Dantéval indul kincsvadászatra, ám hamarosan a tervezettnél jóval veszélyesebb szituációban találják magukat, haramiák és zsoldosok egész serege szakad a nyakukba, és szokás szerint egy zűrös hölgyemény is bekapcsolódik a buliba. A pályák ezúttal is a platformer mászkálás, a lopakodással megfűszerezett akciózás, és az egyszerű rejtvénymegoldás szentháromságából épülnek fel, így aki már játszott valaha Uncharted játékkal, az rögtön otthonosan fog mozogni a kézikonzolos verzióban is.

Már csak azért is, mert a PS Vita dupla analóg karjának köszönhetően az irányítás kísértetiesen hasonlít a „nagykonzolos" megoldáshoz. A bal oldali kar az irányításért felel, a jobb oldalival a kamerát kezeljük, a hagyományos PS-gombokkal mindenféle akciókat (ugrás, mászás, stb.) hajthatunk végre, a bal ravasszal célzunk, a jobbal elsütjük a fegyvereket, a D-paddel pedig a halálosztó repertoárunkból csemegézhetünk. „Napi rutin" – mondhatnánk, ezek viszont csak az alapok, és az ismerős elemek ellenére a Golden Abyss még a legnagyobb Uncharted-veteránoknak is képes újat mutatni.

EGYEDI, EZ NEM VITÁS

Ahogy az a bevezetőben már említésre került, egy nyitó címnek illik demonstrálni a friss hardver képességeit, és az új Uncharted úgy teszi mindezt, hogy az egy pillanatra sem tűnik erőltetettnek – már csak azért sem, mert az „extra funkciók" egy jelentős részét nem kötelező használni. Ha esetleg nem fűlik a fogunk az irányításbeli „forradalomhoz", akkor sokszor maradhatunk a hagyományos megoldásoknál is. Hogy mire gondolunk pontosan? A mászkálós részeket teljesíthetjük az érintőképernyő segítségével (csak végighúzzuk az ujjunkat az útvonalon), vagy végezhetjük a már ismert analóg kar/gombok kombinációval is. Egy kötélen felmászhatunk a hátsó érintésérzékeny felület segítségével, vagy itt is maradhatunk a már bevált megoldásnál. A Sixaxis kihasználásával interaktívabbá tehetjük a mászkálást és az ugrabugrálást, de ha nincs kedvünk a Vitát mozgatni, akkor választhatjuk a klasszikus módszert is. Az újdonságok nagy része tehát nincs ránkkényszerítve, ahol viszont „muszáj" őket használni, ott annyira adja magát a dolog (quicktime eventek és fejtörők megoldása az érintőképernyő segítségével), hogy eszünkbe sem jutna másképp nekiállni a feladatoknak.

Habár előfordulhat, hogy kezdetben a játékos idegenkedik az új, extravagáns lehetőségektől, az új funkciók és az eddig PS-en nem tapasztalt megoldások egyértelműen feldobják a játékmenetet (főleg az utunkba kerülő, egyre érdekesebb és fifikásabb rejtvények), és ennek köszönhetően még a korábbi részeket másoló játékmechanizmus is teljesen frissnek hat. A beépített kamera, a mozgásérzékelő, az elülső és hátsó érintésérzékeny felület mind-mind élvezhetően veszik ki a részüket a játékból, és ugyan egynémelyik funkcióval már találkozhattunk az előző generációs DS-eken is, azért a Vitára bőven jutott még az érdekes ötletekből.



Nathan Drake negyedik kalandja (amely valójában az első) csak annyiban különbözik a nagy elődöktől, hogy ezúttal kézikonzolon játszod. Elképesztő.

IGAZI BOMBÁZÓ

A Golden Abyss azonban nemcsak a játékélményt színesítő extrák terén brillírozik, de a vizuális megoldásokban sem okoz csalódást. Az 5''-os OLED kijelzőn megjelenő grafika lenyűgöző, legyen szó a karakterek kidolgozásáról, a környezetről és az animációkról, vagy akár a fényekről. És nem csak a megrajzolt szereplők, a helyszínek és az objektumok csodásak, hanem az egész folyamat, ahogy a játék akadás nélkül, élesen és folyékonyan mozog a szemünk előtt. A grafikától ugyan még egy játék sem lett jobb, de a kézikonzolos Unchartedről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, és az első negyed óra itt tényleg azzal telik, hogy gyönyörködünk az elénk táruló látványban.

VITA MELLÉ KÖTELEZŐ

Konzolos tény, hogy a hardver sikere a kapcsolódó játékok minőségétől függ. Ha a Vitára több olyan cím is készül, mint amilyen az Uncharted, akkor a Sony új kézikütyüje szép jövő előtt áll. A Golden Abyss ugyanis nem csak nagyszerűen reprezentálja a masinában rejlő lehetőségeket (amelyek még messze nincsenek kiaknázva), de emellé még tartalmas (nyolc órán is túl nyúló) és szórakoztató játékélményt is biztosít, így a beszerzése melegen ajánlott minden (leendő) Vita tulajdonosnak.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
SCE Bend Studio

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Tökéletesen kihasználja a PS Vita képességeit, és emellé még remek játékélményt, igazi Uncharted-hangulatot is biztosít.

GRAFIKA:	90%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO
Könnyen tanulható irányítás, kalandos történet, remek látvány, Uncharted-feeling.

KONTRA
Komolyabban nem lehet belekötni a játékba, egyedül az ára az, ami hátborzongató.

90%

PS VITA BEMUTATÓ

Magazinunk hardver rovatában, egy négy oldalas bemutató keretében részletesen is foglalkozunk a Sony legújabb kézikonzoljával, a PlayStation Vitával. **Cikkünket keresd a magazin 78. oldalán!**

CSODÁLATOS ÁLMOK

Final Fantasy XIII-2

[ÍRTA CHOCHO] A Final Fantasy XIII-2 előtt nagy feladat áll, hisz vissza kell állítania a sorozat megtépázott jó hírét. Vajon sikerülhet ez egy folytatásnak?

Három év telt el azóta, hogy Cocoon és elkényelmesedett népe a pusztulás szélére sodródott. Mivel a mindenható fal'Cie-kra már nem számíthattak, az emberek egy része leköltözött Pulse-ra, hogy újjáépítsék civilizációjukat, ezúttal emberi technológiára alapozva.

Egy ilyen újonnan létesült tengerparti kolónián éldegél Serah is, Lightning húga, aki képtelen feldolgozni nővére elvesztését. Bár ő tisztán emlékszik rá, hogy Lightning velük volt az utolsó, Orphan-nal vívott harc után is, mindenki más azt állítja, hogy sosem tért vissza közéjük, sőt, valószínűleg beszorult a Cocoont az égen tartó kristályoszlopba. Serah lassan kezd beletörődni, hogy minden bizonnyal csak álmodott, egyszerre azonban minden a feje tetejére áll, és feltűnik egy furcsa srác, Noel, aki azt mondja, hogy a távoli jövőből érkezett, sőt, maga Lightning küldte el Serahért. Vajon elképzelhető, hogy a soha meg nem alkuvó harcos még életben van, vagy Noel csak egy ügyes szélhámos? Nos, a válasz a játékból derül ki, melynek története ezúttal nem csak térben, de időben is kiteljesedik.

KRISTÁLYMESÉK

A Final Fantasy XIII alaposan megosztotta a rajongókat és a sajtót egyaránt, így nem csoda, hogy a Square a gyors ütemben készülő folytatásra minden felrótt hibát igyekezett kijavítani. A most megjelent második rész így mindkét tábort kielégíti, igaz, ennek ára van, amit úgy hívnak, eredetiség. A sztori az időutazás miatt sokkal kuszább lett, és ezt az érdekes karakterek hiánya sem feledteti. Az első rész olyan (JRPG-khez mérten) kimagasló szereplői után, mint Sazh vagy Hope, kapunk egy naivát és egy viszonylag szimpatikus, de sajnos nagyon sablonos fiút. Mivel pedig a partit most kizárólag ez a két állandó karakter alkotja, arra sem lehet számítani, hogy a későbbiekben esetleg csatlakozik hozzánk pár érdekesebb arc.

Még szerencse, hogy a harcrendszert így is sikerült változatossá tenni. Bár a gyökerek maradtak ugyanazok, amiket a XIII-ban már megismertünk, újdonság, hogy paradigmaváltáskor nem áll le a harc, és hogy ezután szörnyeket is tudunk idézni magunk mellé. A lények a korábban legyőzött mobok közül kerülnek ki, és teljes értékű csapattagként funkcionálnak. Saját fejlődési fájuk és paradigmastátuszuk van, egyszerre pedig három különböző szörnyet rendelhetünk az eltérő paradigmákhoz. Ráadás ezúttal az összes szerepkört feloldhatjuk a Crystariumban még az előtt, hogy végigjátszanánk a játékot, így Serah és Noel már az első perctől teljesen személyre szabhatóak. A felsorolt újdonságoknak hála a Final Fantasy XIII-2 harcrendszere gyorsabb és átláthatóbb lett, így konstatálhatjuk, hogy a gyenge sztorit legalább minőségi küzdelmekkel kompenzálták a fejlesztők.

Habár a Final Fantasy XIII-2 egy teljesen korrekt, élvezhető játék, a nagy elődök színvonalát most sem sikerült visszahozni.

SZABADVILÁG

A Final Fantasy XIII legnagyobb problémája a lineáris játékmenet volt, így sokan végig sem játszották a túlságosan hosszúra nyújtott kaland miatt. A folytatásban ezen is igyekeztek változtatni a fejlesztők, igaz, kicsit másképp, mint elsőre gondolnánk. Noel és Serah, Pulse és Cocoon különböző idősíkjai között ugrál, melyek eltérő méretű pályákként funkcionálnak. Sok-sok idősík van több korból, ám mindegyikre vissza lehet látogatni, hogy mellékküldetéseket oldjunk meg rajtuk, vagy farmoljunk egy kicsit. Ezzel a csavarral a fejlesztők két legyet ütöttek egy csapásra. Először is változatossá tették a környezetet, hisz minden egyes év más, mint a többi. Másodszor pedig elérték, hogy a viszonylag kis területek megjelenítésére optimalizált motorral is sok különböző helyszín tűnjön föl a játékban, melyek a szabadság illúzióját keltik. Visszatértek a városok is, igaz, még mindig korlátozott lehetőségekkel. Kapunk minijátékokat, mint a kaszinó vagy a chocobo ring, tisztelegve a zseniális Final Fantasy VII előtt. Ami pedig az újrajátszási értéket illeti, a történetnek kilencféle befejezése van, melyek a játékban hozott döntéseink függvényében alakulnak. Kár, hogy egyik unalmasabb, mint a másik.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
JRPG

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A Final Fantasy XIII-2 jó játék, de sajnos az elmúlt két év nem volt elég hozzá, hogy újabb remekmű szülessen.

GRAFIKA:	70%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

PRO

Kellemes hangulat és szuper harcrendszer, változatos és szabad játékvilágban.

KONTRA

Igaz, e szabadság még mindig csak illúzió, és a sztori sem ér fel az előző részhez.

80%

Sokak örömére, a Final Fantasy XIII-2-ben végre ismét visszatérnek a városok...

LIGHTNING BÜSZKE LENNE?

Az FF sorozat hiába híres minőségi tálalásáról, e ponton csorbát szenved a XIII-2. A grafika szinte semmit sem fejlődött az előző rész óta, ami ugyan két éve szépnek számított, mára azért rendesen megkopott. A legszomorúbb viszont kétségkívül az átvezető CGI videók minőségének romlása. A XIII-ban látott, elképesztően részletes átvezetők után kapunk néhány sivár, gyenge filmet, amik még így sem csúnyák, de érezni rajtuk, hogy nem jutott elég idő a csiszolásukra. Öröm az ürömben, hogy a zene tökéletes, így a hangulaton nem rombol a közepes látványvilág. A Final Fantasy XIII-2 tehát, bár nem hibátlan játék, megfelelő folytatás, amit mind az előző rész kedvelőinek, mind utálóinak bátran ajánlunk. De csakis akkor, ha azzal már végeztek, mert a sztori követhetetlen az előzmények ismerete nélkül.

IDE A LELKEDET!

SoulCalibur V

[ÍRTA CHOCHO] **A lelkekért vívott örök harc folytatódik a két mindenható kard között, de vajon mi, játékosok jól járunk-e egy teljesen átalakított folytatással? Nos, az új sajnos nem minden esetben jelent jobbat is.**

A Soul Calibur V hatalmas ugrás a sorozat történetében, mondhatjuk, hogy a PS2-re megjelent második rész óta ez a rész hozta a legnagyobb változásokat. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a Soul Calibur V a sok variálás miatt talán pont, hogy a leggyengébb láncszeme lett a sorozatnak. Már rögtön az egyjátékos mód gerincének számító sztorimódról bűzlik, hogy valami nincs rendben. A szent harcos Patroklos, és démonok által megszállt húga, Pyrrha története még csak-csak eldöcögne, de egyrészt túl rövid, másrészt nevetségesen rosszul írták meg a forgatókönyvét. A tavaly megjelent Mortal Kombat óta, mely minden műfajt összesítve is kiemelkedő történetet mesélt, megváltoztak a verekedős játékok egyjátékos módjával szembeni elvárások. Már nem elég pár egyszerű manga skicc és engine movie a boldogsághoz, igazi, értelemtől és érzelmektől duzzadó forgatókönyvre van szükség. Főleg, ha a sztorit a tényleges XVII. századi Európába akarjuk beilleszteni, közepén Magyarországgal.

Habár a SoulCalibur V itt-ott csalódást okozott, azért a látványra még mindig nem lehet panasz.

LÉLEKTOLVAJOK

Egy verekedős játéknál a sztori persze csak ráadás, mondhatják a bunyós veteránok. A lényeg az egymás elleni küzdelmen és a változatos karaktereken van. A Soul Calibur V ezen oldalai kidomborodnak, hisz remek online játszóteret kapunk, jó pár soha nem látott harcossal a főszerepben. A sorozat ismerve, hogy a karakterek remekül kiegészítik egymást, ez pedig az ötödik részre is igaz, noha az újoncokkal érezhetően túllőttek a célon a Namcónál. Túl sok régi arcot száműztek és túl sok újat hoztak be, akik egyelőre gyökértelennek tűnnek a visszatérőkkel szemben. A már említett testvérpár például kifejezetten unalmasra sikeredett, mások pedig, mint Natsu és Xiba, feleslegesnek tűnnek korábbi, hasonlóan harcoló karakterek okán. Még szerencse, hogy a visszatérők között megtaláljuk az olyan meghatározó alakokat, mint Voldo, Maxi vagy Ivy. Nélkülük nem lenne Soul Calibur a Soul Calibur. Vendégként most az Assassin's Creed sorozat sztárját, Eziót kapjuk, aki nem rossz karakter, de azon kívül, hogy jól néz ki, nem sokat tesz hozzá a játékhoz.

HARCOSOK KLUBJA

Az új karakterek új harcrendszert követeltek, a Namco pedig jó ötletnek találta, ha átemeli a Street Fighter IV energiasávos szupertámadásait. Itt ezek Critical Edge és Brave Edge néven szerepelnek, működésük pedig nagyon hasonlít a Capcom játékában látottakhoz. A harc alatt különböző ütésekkel és sikeres védésekkel lehet feltölteni az életerő melletti energiasávot, melynek tartalmát különlegesen erős támadó és védő technikákra süthetünk el. A Critical Edge tulajdonképpen a karakterek különleges támadásait takarja. Mindenkinek van egy, és csak akkor érdemes elsütni, ha az ellenfél épp a földön van, vagy valamilyen korábbi ütésünk miatt épp képtelen védekezni (több karakter is jó stunnolásban). Egy Critical Edge eldöntheti az egész meccset, szóval, ha nem akarjuk megszívni, jobb, ha arra játszunk, hogy az ellenfélnek esélye se legyen kivitelezni a mozdulatot. A Brave Edge ezzel szemben az általános támadás egy erősebb változata, mely a kritikus ütésnek mindössze negyedét sebzi. Ez azonban nem minden, a sorozat hagyományaitól eltérően a hárítás is energiába kerül, pont annyiba, amennyibe egy Brave Edge csapás. Ezzel a fejlesztők szándéka minden bizonnyal az offenzívabb stílus erőltetése volt, ami ugyan nem rossz húzás a sok védekezésre épülő vívás után (az SC-ben mindig többet kellett védeni, mint a legtöbb rokon játékban), de túl hirtelen történik, megfosztva minket a Soul Calibur érzéstől.

Habár általában jó hír, ha egy játéksorozatot megreformálnak, a SoulCalibur V esetében a fejlesztők átestek a ló túloldalára.

A FAL ADJA A MÁSIKAT

Mivel a játékmechanika drasztikus átalakításon ment át, a rajongóknak illik a kedvére tenni valahogy, így ismét csinálhatunk magunknak saját karaktert. Nincsenek többé ruhasablonok, sokkal szabadabban tervezhetjük meg harcosunkat, akit egy fegyvermentes stílussal is felruházhatunk, egyedüliként a játékban. Ez aranyos extra, de kissé kevés lehet azoknak, akik a régi Soul Calibur visszatérésére vártak. Az ötödik felvonás egy egyedi, más szájízű darab lett, ami viszont közel sem tökéletes, így hiába a remek látvány és a sok új szereplő, nem áll össze kerek egésszé a játék. A Namco által kitaposott ösvény azonban dicséretes, bízzunk benne, hogy a következő részre megtalálja az arany középutat a kiadó.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Project Soul

MŰFAJ
verekedős

MULTI
online és offline

ÉRTÉKELÉS

A SCV egy teljesen új közönség felé nyit, a régi rajongókat pedig csak pár apróssággal kényezteti. Nincs baj a fejlődéssel, de azért illenék mértéket tartani...

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

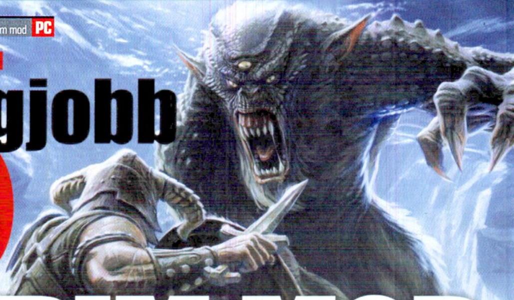
Remek látvány és kiegyensúlyozott harcrendszer, pazar online móddal megtámogatva.

KONTRA

Gyenge történet, erőltetett harcrendszer és túl sok új karakter. A kevesebb több lett volna..

75%

„Szerettem volna közelebbről is látni a feneked, de eredetileg nem így gondoltam..."



a 15 legjobb SKYRIM MOD

[ÍRTA CHRIS]

Az elmúlt pár hónapban már biztosan belekezdtetek Skyrim szörnyektől és sárkányoktól hemzsegő provinciájának kitakarításába, még az is elképzelhető, hogy már túl vagytok a fő küldetésszál felgombolyításán is. Ha így van, akkor most jöhet a második végigjátszás, ezúttal új kiegészítőkkel. Az előző két Elder Scrolls játékhoz hasonlóan a Skyrim is támogatja a felhasználók által készített legkülönfélébb addonokat és modokat, melyekből most összeállítottunk nektek egy 15 darabos válogatást.

SKY UI

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3863

Bár a Skyrim szinte hibátlan játék, azért egyvalamiben szinte minden játékos egyetért: a leltár és a menürendszer nem sikerült túl jól. Sokat kell görgetnünk a különféle tárgyak közt, lassú, ráadásul nem is túl szép. Ezért fontos, hogy lecseréljük az eredetit a Sky UI-ra, amely teljes egészében átalakítja a megszokott rendszert. Új ikonok, súly és érték alapján történő tárgyrendezés, valamint keresés segíti a bátor kalandozókat a telepítés után.

NUDE FEMALES

http://www.skyrimforge.com/mods/nude-females/

Ha van mod, ami nem szorul túl nagy elemzésre, akkor ez lesz az. Szeretnéd teljes egészében a meztelen igazságot látni, nem csak azt, amiről a készítők úgy gondolták, hogy még belefér a jó ízlés határaiba? Ha a válasz igen, akkor nincs más dolgod, mint telepíteni ezt a modot, amiben eltűnik a fránya alsónemű minden karakterről, s végre megtudhatjuk, hogy a gyíkembereknek van-e mellbimbójuk.

SKYRIM HD

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=607

Nem maradhatnak le listánkról azok a hihetetlen kiegészítők sem, melyek segítségével még csodálatosabbá varázsolhatjuk kedvenc szerepjátékunkat. A Skyrim HD egy méretes textúracsomag, melyet folyamatosan egyre nagyobb felbontású anyagokkal tömnek meg annak fejlesztői. A látványos összehasonlító képek sokakat letöltésre sarkalhatnak, de azért készüljetek fel a 1.5GB-os adatforgalomra!

ENB SERIES

http://enbdev.com/download_en.htm

Az ENB Series modok sok játékos számára ismerősek lehetnek, hiszen több játékhoz (például a Deux Ex: HR vagy a GTA 4) is készítettek már jobb fényhatásokat eredményező kiegészítőket. Most úgy döntöttek, hogy a Skyrimen a sor, aminek eredménye egy páratlan mod lett, aminek telepítése után a színek és fények elképesztő kombinációját kapjuk. Indítás előtt azért tegyünk be nagyobb biztosítékokat a villanyhálózatba.

VAL'S CRAFTING MELTDOWN

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=874

Kalandozásaink során rengeteg alkalommal kerül felesleges kacat a leltárunkba, melyek azon kívül, hogy terhelik karakterünket, még a legrászorultabb kereskedőnek sem kellenek. A megoldás ez a mod, aminek segítségével olyan hasznos nyersanyagokká bonthatjuk azokat, mint a vas vagy az acél. Külön érdekesség, hogy ennek köszönhetően akár saját nyilvesszőket is faraghatunk.

FXAA FOR REALISTIC LIGHTING

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=4749

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de a végigjátszás alatt mi egyszer sem gyújtottunk fáklyát, hogy jobban lássunk. Most viszont lehet, hogy rosszul tettük, hogy kidobáltuk őket, hiszen ennek a modnak a kicsomagolása után végre életszerűbb bevilágítás fogad minket minden kastélyban vagy barlangban. Végre megtudhatjuk azt is, hogy egy közvilágítás nélküli erdőszéli úton poroszkálva valójában mekkora a látótávolság.

DEADLY DRAGONS

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3829

Ha ti is sárkányokat reggeliztek nap mint nap, s ásítozva csapjátok le őket egymás után azon gondolkodva, hogy mikor váltatok félistenné, akkor megnyugodhattok, létezik megoldás a problémátokra! A Deadly Dragons mod pontosan azt adja, amit a neve is sugall: olyan szárnyas gyilkológépeket, akiket nem lehet két tucat nyílvesszővel és három kardcsapással leteríteni.

TYTANIS

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=1601

Ennek a modnak a készítője csak úgy hivatkozik munkájára, hogy az „ultimate mod", amely tényleg rászolgált erre a jelzőre. Kismillió őrült ötlet került bele, melyek közt választani is nagyon nehéz, hogy melyik érdemelné ki a legfurcsább jelzőt. Ha mindig is szerettél volna medvén lovagolni, élőhalott sárkányokat idézni, vagy két darab kétkezes kardot egyszerre forgatni, akkor a Tytanis a te kiegészítőd.

MILLENIA WEAPON RETEXTURE PROJECT

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=1754

Skyrimban eltöltött kalandjaink során kénytelenek vagyunk órákon át kardokat és buzogányokat bámulni, amit most kicsit kellemesebbé tehet számunkra a Millenia projekt. A mod készítői úgy döntöttek, hogy lecserélik a fegyverekre ráhúzott elmosódott textúrákat, s új, nagyfelbontású verziókat illesztenek rájuk. Az eredmény szemkápráztató, szinte nem is akarjuk majd összevérezni azokat.

QUALITY WORLD MAP WITH ROADS

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=4929

Ha már legalább 10 órát eltöltöttetek a játékban, akkor valószínűleg ti is rájöhettetek, hogy bizony a térkép bármennyire is jól néz ki, nem sokat segít abban, hogy eljussunk „A" pontból „B" pontba, ugyanis nem jelöli az utakat. Mindez viszont már a múlté, hiszen vannak térképjavító modok, melyek közül sok a térkép csinosítására, javítására szolgál, köztük ez a darab is.

BELLYACHE'S ANIMAL PACK

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3621

Skyrim világa telis-tele van édi-bédi állatokkal, melyekkel csak az a baj, hogy szívesen lezabálnák a bőrt az arcunkról. Mivel lépten-nyomon farkasokba, kardfogú oroszlánokba és medvékbe botlunk, nem árt, ha egy textúracsomaggal kicsinosítjuk szőrös kis barátainkat, hogy megfelelő öltözéket viseljenek a túlvilágra való távozásnál. Ebben lesz nagy segítségünkre Bellyache kiegészítő csomagja.

REALISTIC SMOKE AND EMBERS

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=836

Ennek a modnak a segítségével egy újabb parádés grafikai tuningot pakolhatunk kedvenc Skyrimünk alá, amelynek köszönhetően új tűz és füsteffektek fogadnak majd minket. Elég csak megnéznünk a modhoz mellékelt képet, s máris rájövünk, hogy rossz irányba fejlesztettük karakterünket, és azonnal jobb választásnak fog tűnni egy tűzlabdákat dobáló mágus, mint egy csatabárdot forgató barbár.

GLOWING ORE VEINS

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=193

Ha kicsit is hasonlítotok ránk, akkor valószínűleg ti is órákkal a játék indítása után jöttetek csak rá, hogy bizony létezik bányászat is a játékban. Ennek az az oka, hogy a kibányászható érceket csak céltudatos keresgélést követően vesszük észre, aminek szerencsére most vége! Ugyanis itt a Glowing Ore Veins mod, amit a nyersanyagokat gyűjtögető munkások/kalandozók bizonyára kitörő lelkesedéssel fogadnak.

MIDAS MAGIC

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3413

Ugyanezzel a címmel készült már egy kiegészítő az előző Elders Scrolls játékhoz is, melynek köszönhetően új, látványos és mindenekelőtt borzasztóan erős varázslatok kerültek bele a játékba, s így a mágus karakterek még pusztítóbbá válhattak. Most mindezt, valamint a varázslattanulás egy új formáját is megkaphatjuk a Skyrimben, már amennyiben letöltjük és telepítjük ezt a modot.

WEAPONS OF THE THIRD ERA

http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3871

Sok játékos szerint a legjobb Elders Scrolls játék mind a mai napig a Morrowind, amivel ugyan mi vitába szállnánk, de teljesen felesleges lenne, hiszen úgysem tudnánk meggyőzni őket az ellenkezőjéről. Nekik ajánljuk ezt a nagyszerű modot, ami visszahozza a letűnt korok emlékét, és 50 rég elfeledett fegyverrel lepi meg felhasználóit. Reméljük, hogy több hasonló kiegészítő is követi majd ezt!

MIK AZOK A FURA NÉGYZETEK?

Mind a 15 mod mellett találhattok egy különös mintázatú, fekete-fehér négyzetet, azaz egy qr-kódot, ami lényegében egy kétdimenziós vonalkód. Ha van olyan készülékek (okostelefon, tablet), amely képes ilyen kódok beolvasására, akkor csak a vonalkódokra kell irányítani az érzékelőt, beolvasni azt, és a böngészőben azonnal megjelenik majd az az oldal, ahol bővebben is olvashattok az adott modról.

ÚJ VIZEKEN

Generációváltás és új platformok

[ÍRTA WILSON]

A folyamat elkezdődött – nem tegnap és nem is ma, hanem évekkel ezelőtt, egy időben az akkori gépek megjelenésével. A következő generációra tervezni egyáltalán nem fura dolog, a mérnökök, műszerészek számára állandó elfoglaltságot jelent a színfalak mögött, munkájuk eredményét mi, játékosok viszont csak évekkel később látjuk. A generációváltás jelentősége valamikor a kilencvenes évek végén vált komoly tényezővé, hiszen a PlayStation 2, az Xbox és a Gamecube már tetszetős, kidolgozott 3D látványt tudtak kipréselni magukból, évről évre fejlesztve a korábban meglehetősen kezdetleges játéktér adta lehetőségeken, amely közvetlenül érezhető volt a PC-s piacon is, hiszen ez az a terület, ahol a hardverfront folyamatos javulást mutat. Erősödik, izmosodik, új videokártyákat kínál és jócskán túlmutat a fix hardver korlátain - ez a generáció viszont más.

Lehet, hogy a jövőben már csak blockbusterekkel fogunk találkozni? Játékok sokadik folytatásával, amelyeket több száz fős csapatok fejlesztenek, nem egyszer százmillió dollárokból...?

KÜLÖNCÖK

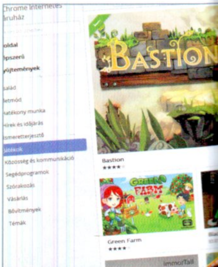
Közbeszólt az élet, közbeszólt a természet és közbeszólt maga a játékipar is. Az élet frontjáról a gazdasági válság érkezett, amely nem csak a vásárlókat kényszerítette spórolásra, de a hardvergyártókat is, akik vagy a fejlesztések befagyasztásával, vagy a jelenlegi kínálat életciklusának jelentős kitolásával reagáltak. A gépcsere eddig 5 éves folyamat volt, ezzel szemben most alsóhangon is 7 évvel számolhatunk.

A természet csapásokkal reagált: a nyakig víz alá kerülő tájföldi gyárak miatt mérik manapság aranyáron a memóriát és a merevlemezt, ráadásul ez az a terület, ahol látványos ugrás vagy fejlődés évek óta nem volt, hiszen hol van az a hatalmas szakadék, ami például egy 2003-as és egy 2006-os videokártya között látható? Szinte sehol: ahogy maguk a gépek, úgy a játékok is stagnálnak, végleg ráállva egy olyan röppályára, ahol a drága fejlesztés elfojtja, vagy a perifériára szorítja a kísérletezést és a kreativitást, ahol a sablon szerinti gyártás életés piacképesebb, mint bármi. A Nintendo mégis állítja: az emberek már felkészültek a váltásra, mindenki új gépet akar. De ez tényleg így van?

DILEMMA

Hiszen gondoljunk csak bele a jelenlegi tudásunkkal, mit hozhat a következő generáció, legyen az konzolos vagy PC-s, hiszen ez már szinte nem tényező a multiplatform játékok évezredében. A több memóriát, a több CPU-magot leginkább a mesterséges intelligencia kamatoztathatja, mert ez az a terület, ahol az évtizedek során a lehető legkisebb fejlődés volt tapasztalható. A fix útvonalakon közlekedő ellenfelek, a környezetre, a játékos cselekedeteire szinte egyáltalán nem reagáló rutinok mára elérték azt a szintet, ahol az egyre dinamikusabb világból egyre inkább kilóg az a színpadiasság, amely romba döntheti az illúziót, kettétörheti az érzékeny egyensúlyt, megbonthatja a nehézségi szintet. Elég csak a Call of Duty legmagasabb nehézségi szintjére gondolni, ahol nem intelligensebbek, hanem halhatatlanok lesznek az ellenfelek, kifogyhatatlan gránátmennyiséggel és halálosan pontos célzási képességgel.

De ezt leszámítva tényleg jobb, innovatívabb, ötletesebb, egyedibb játékok jönnek csak azért, mert ugrik párat a VGA típusszáma, növekszik a gépben lévő memóriamennyiség, változik a CPU? A realitás nem ezt mutatja, hanem egy olyan folyamat felgyorsulását, amely 2006 környékén kezdődött, mára pedig annyira megerősödött, hogy ember legyen a talpán, aki még játékot mer fejleszteni. A következő generáció lehet az igazi blockbuster játékok kora, ahol mindenki másnak csak a partvonal jut. A játékfejlesztés, mint azt egy korábbi cikkben már kifejtettük, rendkívül drága, kockázatos mulatság: egy-egy Call of Duty vagy GTA kaliberű cím a marketinggel együtt alsóhangon is 80-90 millió dollár körül mozog, márpedig egy ennyire túltelített piacon a reklámköltségen egyszerűen nem lehet spórolni. És ha ehhez hozzávesszük azt, hogy az új generáció által hozott, a fotorealisztikusságot új szintre emelő látványvilág a jelenleg,



Mi történik a THQ-val és a játékaival?

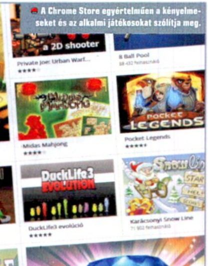
Komoly bajba került a THQ. Januárban már arról pletykált a játékipar, hogy a kiadó csődbe megy és minden projektet leállít. Szerencsére ez nem így történt, bár tény, hogy ha a cég nem lép sürgősen, ez lehet a jövő. A vállalat januárban bezárta a THQ Studio Australia és a Blue Tongue nevű stúdiókat, utcára küldve nagyjából kétszáz dolgozót. Február elején 240 újabb embernek kellett távoznia, elsősorban az adminisztratív és kereskedelmi oldalról. A cég jelenleg vegetál, elsődleges prioritásának a hardcore játékokat jelölte meg, a gyerekjátékokat és egyéb rétegprogramokat gyártó részlegeket sorra zárja be. A válság oka minden bizonnyal a rossz tőkeelosztásban gyökeredzik. Az előző évi 15 milliós veszteség után 2011-ben ez az összeg már 56 millióra rúgott. Reméljük, hogy találnak valami okos megoldást.

Nyakunkon a generációváltás: idén a Nintendo, jövőre pedig talán a Microsoft és akár még a Sony is lecserélheti aktuális gépét, miközben a PC-s tábor még mindig az átütő teljesítményjavulást hozó komponensekre vár. De vajon tényleg szükség van a generációváltásra?

akár több száz fős csapatoktól is jóval több munkát igényel, láthatjuk, hogy itt csak azok tudnak majd igazán az élvonalban maradni, akik feneketlen pénztárcából ontják a pénzt. A játékipar úgy éri be a mindig is példaképnek és mintának tekintett Hollywoodot, hogy az onnan átemelt modellre nem talál megoldást. Hol vannak azok a kisebb forgalmazók és stúdiók, akik az év legnagyobb címei mellett is tudnak sikeresek lenni?

A válasz: lassan sehol, hiszen haldokolnak. Tavaly áprilisban a középosztályról, az olyan kiadók sorsáról értekeztünk, mint a THQ, előre vetítve azt a korszakot, amely már nem közeledik, hanem egyenesen itt van. Elég csak pont a THQ-t megnézni, amely a híresztelések szerint az egész 2014-es kínálatát törölte, a napokban kirúgta 170 alkalmazottját, jelenleg pedig az a veszély fenyegeti, hogy törlik őket a tőzsdéről, amely olyan következményeket von maga után, ahonnét kikecmeregni gyakorlatilag lehetetlen. Pedig a THQ a legkevésbé sem kis szereplő, pláne olyan sorozatokkal a hóna alatt, mint a mostanság ultrasikeres és ultranépszerű Saint's Row, a piszkosul jó Darksiders, a taroló Warhammer 40,000: Dawn of War, vagy a titokzatos Del Toro játék, az inSANE. És ha ők bedőlnek – amit a borzalmas stratégiai döntéseik, a rossz menedzsment miatt sajnos meg is érdemelnek, akkor dominó-szerű folyamat indulhat be.

Habár a jövő már egyértelműen elkezdődött, azt még pontosan senki nem tudja megmondani, hogy igazából milyen is lesz...



A Chrome Store egyértelműen a kényelmeseket és az alkalmi játékosokat szólítja meg.

Alternatíva persze akad, elég csak megnézni azt az indie játékszcénát, ahol a Minecraft nagydobozos, nagygépes játékokat megszégyenítő módon tarol (jelen sorok írásakor már majdnem 5 milliónál jár és a warez mekkának számító Android piacon is elment belőle 700 ezer), a Facebookból milliárdokat érő cégeket lehet létrehozni (Zynga), mobilon pedig bankot lehet robbantani (iOS). 2012-ben két nagyon fontos, félig-meddig új szereplő is feltűnik, az Onlive mellett végre elstartol a nála sokkal jobban működő Gaikai, a rivaldafényt pedig hamarosan a Chrome Store is megkaphatja.

JÁTÉK EGY KATTINTÁSNYIRA

Nem hallottál róla? Pedig 2011 egyik legdinamikusabban fejlődő platformjáról van szó: a böngészőnek indult program mára egy olyan piacteret kapott, ahol pár hónap leforgása alatt a mini-applikációkból valóságos birodalom épült fel, több ezer tételes repertoárral, egyre több játékkal. Amikor a Quake 3 böngészős verziója megjelent, mindenki az állát kereste, hiszen mezei netbookokon is elfutott minden idők egyik legnépszerűbb és legszebb játéka. Mára ez odáig jutott, hogy már plugint se kell letölteni hozzá, minden közvetlenül a böngészőből fut. A Chrome Store-ban ott van az a Bastion, amely 2011 egyik leggyönyörűbb, legzseniálisabb játéka volt, hamarosan pedig megjelenik az a Mini Ninjas, amely nem szoftverként mérföldkő, hanem technológiai szempontból - száz százalékosan 3D-s, közepes gépigényű platformjáték, amely vágás, tartalmi csonkítás nélkül költözik PC-ről a Chrome-ba.

Ez a csatorna pénzt ugyan még nemigen termel, ráadásul egyáltalán nem kapott semmiféle reklámot vagy figyelmet sem a média, sem a felhasználók, sem a Google részéről, pedig fontos mérföldkő lehet. A kis stúdiók úgy maradhatnak a PC-nél, hogy nem kell foglalkozniuk saját portálok kiépítésével, nagy reklámkampányok szervezésével, a közönség után való kajtatással, ráadásul alaposan letolhatják a hardverigényeket is. A világban, ahol minden fillér számít, ahol a drága hardvervásárlás igazi luxussá vált, a dömping miatt pedig játékból is jóval kevesebbet, jóval olcsóbban vesz a nép, a spórolás, a könnyű elérhetőség bizony olyan tényező, amely mellett nem lehet csak úgy, szó nélkül elmenni.

A streamelésről szóról szóra elmondható ugyanez. Ugyan az Onlive rendkívül kezdetlegesnek, a szerverekhez való ultraközelség megkövetelése miatt Amerikán kívül kifejezetten használhatatlannak tűnő megoldása nem fest túl pozitív jövőképet, de a tényleg szinte mindenhol működő, elfogadható kompromisszumokat tévő Gaikai már jóval életképesebb, pláne úgy, hogy ezek az idén megjelenő új televíziók egy részében már alapból benne lesznek, vagyis még PC, vagy más hardver sem kell ahhoz, hogy a legújabb játékok is fussanak. A kreativitás persze csak akkor kifizetődő, ha üzleti siker is társul mellé. Jó példa erre a Tiny Towers, amely ugyan villámgyorsan szerzett magának nagy rajongótábort és sok díjat iOS-en, a Zynga mégis szinte változtatás nélkül lopta le és csinált belőle még nagyobb durranást a Facebookon, a klónozást érintő vádakra csak annyival reagálva, hogy nem az a fontos, hogy ki ér elsőként a piacra, hanem az, hogy ki a legjobb. A mostani világban azok számítanak a „legjobbnak" (azaz profitábilisnak), akik lassú, csak hellyel-közzel ingyenes, gondolkodást vagy műértést egyáltalán nem megkövetelő közösségi címeket gyártanak és az utolsó cseppet is kisajtolják abból, amely egykoron olyan ötletes és olyan bátor volt.

Lesz vagy nem lesz új generáció?

Fokozódik a helyzet a Microsoft háza táján, hisz egyre több pletyka lát napvilágot a következő Xbox-szal kapcsolatban. Ez persze nem csoda, hisz a cég minden bizonnyal nem véletlenül rejtette el az Xbox 720 logóját a Vasököl című filmben. Bár a gyártó hivatalos álláspontja szerint idén nem kapunk új gépet, egyes források tudni vélik, hogy az Xbox 720 Blu-ray meghajtóval és beépített Kinect szenzorral érkezik. Az IGN továbbá olyan információk birtokába jutott, melyek szerint a gépben egy DX11-es AMD kártya dohog majd, ami nagyjából a Radeon HD 6670 erősségének felel meg. Ezzel természetesen a Full HD felbontás sem jelentene gondot. A vas a forrás szerint 20%-kal tud többet, mint a Wii U R770-e. A chip sorozatgyártása ez év végén indulna, az új Xbox pedig jövő ősszel jelenne meg.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

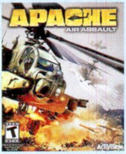
THE NEXT BIG THING Kaland egy ismerős, de mégis ismeretlen világban

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Pendulo Studios**

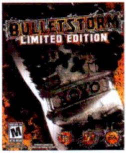
Habár klasszikus kalandjátékkal egyre ritkábban találkozhatunk a PC-s játékpiacon, azért minden évben megjelenik egy-egy olyan alkotás, amely az egykoron oly népszerű műfaj keretén belül igyekszik szórakoztatni a nagyérdeműt. A The Next Big Thing a spanyol Pendulo Studios munkája, és inkább egy interaktív animációs film, mintsem egy hardcore kalandjáték, de ennek ellenére érdemes lehet a műfaj szerelmeseinek figyelmére. A történet az alternatív '40-es évekbe repít minket, ahol a hollywoodi filmek szörnyeit valódi lények játsszák, és ebben a környezetben kell két újságírót irányítanunk, a cél pedig egy rejtélyes ügy megoldása. A sztori ugyan meglehetősen lineáris, cserébe viszont remek látványt és szinkront kapunk, érdekes és vicces figurákkal, továbbá klasszikus kalandelemekkel. Habár a játékidő (tapasztalattól függően) csupán 5-7 óra, a program igényes magyar feliratot kapott, így a jelenlegi, 4000 Ft körüli ár teljesen korrekt érte.

Pörög a rotor, vár a pálya! APACHE AIR ASSAULT

ÉRTÉKELÉS **72%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Gaijin Entertainment**



Akárcsak a kalandjátékok, egykoron a különböző szimulátorok is igen nagy népszerűségnek örvendtek, ám az idő elszállt a két műfaj felett, és ma már igazi meglepetésszámba megy, ha megjelenik egy helikopter-szimulátor. Így volt ez a tavalyi Apache Air Assault esetében is, ami szó szerint a radar alatt érkezett a hazai boltok polcaira. Ez a játék főleg azok számára lehet érdekes, akik valóban érdeklődnek a szimulátorok iránt, viszont ezzel együtt hajlanak a kompromisszumokra is. Az Apache ugyanis korrekt technikai háttérrel érkezik, a gépek kezelésének még arcade módban is van köze a valósághoz (hát még a „nehezebb fokozatokon"), azonban mindezért cserébe el kell viselni a kissé kopottas grafikát, illetve a változatosságot csak hírből ismerő játékmenetet. Ha tehát könnyed és látványos szórakozásra vágysz, akkor nem biztos, hogy ez lesz a te játékod, ellenben ha szívesen pepecselnél egy valósághű programmal, akkor az Apache kevesebb, mint 3000 forintért teljesen jó vétel lehet.



BULLETSTORM LIMITED EDITION Csapj szét köztük látványosan!

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **EPIC/People Can Fly**

A fenti helikopteres programot nem azoknak ajánlottuk, akik a könnyed és látványos játékokért rajonganak, ezzel szemben a Bulletstormot már konkrétan nekik gyűjtöttük ide, ugyanis a 2011-es év egyik legszórakoztatóbb FPS-éről van szó, amiben semmi más dolgunk nincs, csak az, hogy a teljesen lineáris pályákon végighaladva kiirtsunk mindenkit, méghozzá a lehető leglátványosabb módon. A Bulletstorm egyedisége abból fakad, hogy a főhős a technikásabb killekért extra pontokat kap, a kombókért pedig még többet, és a pályán elhelyezett termináloknál ezekből a pontokból vehetünk még jobb fegyvereket, lőszert és egyéb nyalánkságokat. A játék most 5000 forint környékén szerezhető be, ráadásul rögtön a Limited Edition változat, amiben bónusz kiegészítők és extra multis tapasztalati pontok várják a játékosokat. Ha tehát bírod a lendületes akciót és a pöpec látványt, ráadásul még nem szerezted be eddig, akkor a Bulletstorm a hónap legjobb választása lehet.

Az űrben még mindig nem hallják a sikolyodat... DEAD SPACE 2

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Visceral Games**

Egy játék, amit valószínűleg nem kell bemutatni senkinek. A Dead Space 2008-ban hozta ránk a frászt először, és 2011 elejére készült el a folytatás, ami bizony egyáltalán nem okozott csalódást a játékosoknak. A második rész elején a hányatott sorsú Isaac Clarke egy űrállomáson ébred, kényszerzubbonyban, és nagyon hamar rá kell jönnie, hogy hiába menekült meg az első rész helyszínéről, az Ishimuráról, a necromorphokat még így sem sikerült „lerázni". A Dead Space 2 keretében egy újabb izgalmas és vérfagyasztó történet vár mindenkire, amelyben feltárul Isaac személyiségének egy eddig nem látott oldala, és egy jó folytatáshoz méltóan új helyszínek, új fegyverek és új ellenfelek várják a játékosokat. A program 2012 elején átkerült a barátságos, 5000 forint alatti árkategóriába, így ha nem veted meg a horrorjátékokat, és még nem szerezted be a Dead Space 2-t, akkor itt a remek alkalom, hiszen egy tényleg kiváló vétellel van dolgunk.

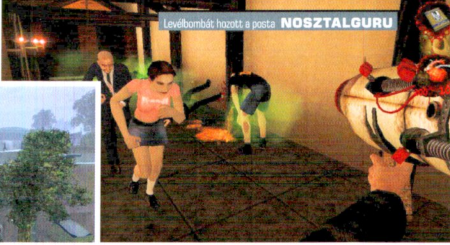
TRINE 2 GYŰJTŐI KIADÁS Kihagyhatatlan ajánlat!

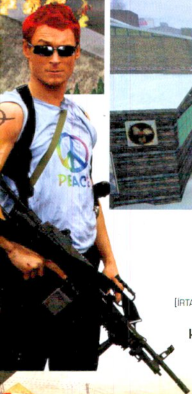
ÉRTÉKELÉS **91%** ÁRA **5690 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Frozenbyte**

Nem tévedés, a Trine 2-ról a legutóbbi, 2012/02-es számunkban közöltünk tesztet, méghozzá 91%-os értékeléssel, ennek ellenére máris itt szerepel a játék a Top 5 rovatunkban. Ez persze nem véletlen, hiszen tényleg szeretnénk felhívni a figyelmeteket egy kiváló ajánlatra. A program ára ugyan 5000 és 6000 forint között van, ami kicsit több mint ami megszokott ezen az oldalon, azonban nem szabad elfelejteni, hogy egy alig két hónapos megjelenésről van szó, ráadásul ennyi pénzért rögtön a gyűjtői kiadás szerezhető be, ami a Trine 2 mellett tartalmazza az első részt is, a játék zenéjét, illetve egy művészeti albumot. Ha tehát szereted a szemkápráztató látvánnyal és élvezetes játékélménnyel megáldott platformereket, illetve hajtasz a különlegességekre, akkor ebben a hónapban ennél jobb vétel aligha akadhat a horgodra. Két kiváló játék a megszokott ár feléért, garantált kikapcsolódás és különleges kivitelezés. Igazi instant get.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Call of Duty 4: Modern Warfare – Game of the Year Edition (3990 Ft), Assassin's Creed 2 (2990 Ft), Prince of Persia: The Forgotten Sands (2990 Ft), Settlers 6 (1990 Ft)





Levélbombát hozott a posta

[ÍRTA STÖKI] A Postal 3, ha lehet, még gyatrább értékeléseket kapott, mint két elődje, pedig azokra is leginkább azért emlékszünk, mert emlékezetesen rossz játékok voltak. A legelső Postalt pedig már patina fedi: 15 éve jelent meg először a polgárpukkasztónak szánt, de csak közönségesre sikerült vérengzés.

Megjelenésekor, 1997-ben találkoztam a Postallal. Akkor éppen főiskolás voltam, és a koleszban mutatta meg egy szobatársam, hogy ezt látnom kell, mert ilyen még nem volt. Elindította a programot, beütötte az örökélet kódot, aztán szintén cheattel ellépkedett addig a pályáig, ahol egy felvonulás volt az utcán. Beállt a tömeggel szemben, elővette a lángszórót, és a következő másodpercekben nagyon sokan haltak rút halált, sikongatva, életükért könyörögve. „De miért Postal a címe?" – kérdeztem szörnyülködve, mire szobatársam a főhős mészáros oldalán lógó postástáskára mutatott.

POSTA MORTEM

A cím ugyanis a „going postal" kifejezésre utal, ami az 1986 és 1997 közötti egy évtizedben született Amerikában – ekkor ugyanis több olyan eset is előfordult, hogy egy postai alkalmazott fegyveres ámokfutást rendezett. A leghíresebb, az 1986-os oklahomai lövöldözés során 14 embert ölt meg egy postás, mielőtt végzett magával. Az esetek után pszichiátriai tanulmányok születtek az elnyomott kisemberekben gyűlő tehetetlen haragról, felmerült, hogy a postákon dolgozók élete túlságosan stresszes, szóval benne volt a téma a köztudatban. (Később tanulmányok cáfolták, hogy a postai alkalmazottak arányaiban többször kattannának be, mint mások.) Ennek az időszaknak a végén jelent meg a Postal, ami lehetett volna akár egy elgondolkodtató, véres társadalomkritika is kihasználva a játék, mint médium adta lehetőségeket, de nem lett az, mert ehhez túl egyszerű volt mind technikailag, mind tartalmilag.

AZ ERŐSZAK BÉNA JÁTÉKOT SZÜL

A játék grafikájával még nem is lett volna baj (legfeljebb a kötöttségével, mert elég statikus háttér előtt lehetett lövöldözni), de a játékmenet csak annyi volt, hogy menni kellett és lőni. Semmi sztori, semmi lopakodós finomság, vagy hasonló feladat, ami megtörte volna a monotonitást (mint például az egy évvel később érkező Commandosban). Ráadásul a játék elég nehéz volt, cheattel viszont nem nagyon volt értelme játszani. Így a Postal olyan program lett, amit tíz percre kipróbált az ember, aztán letette azzal, hogy ilyet is látott. Érzékeny lelkűek egyébként sem bírták tovább a játékot az élethű halálsikolyok és a játék kegyetlensége miatt.

UWE BOLL CSÓKOLTAT

Témája és erőszakossága révén persze a Postal bekerült a napi hírekbe is, és ezzel jó kis reklámot kapott – akkorát, hogy a fejlesztőcég, a Running with Scissors gyakorlatilag ilyen játékokra alapozhatta a karrierjét. A 2003-ban érkező második rész még aberráltabb volt, mint elődje (szerepelt benne például egy macska, mint hangtompító), borzalmas és bugos 3D megoldásai pedig csak rontottak a helyzetén – persze ezt is vették annyian, hogy még egy küldetéslemezt is érdemes legyen kiadni hozzá. 2008-ban aztán a játéklicencek filmes hóhéra, Uwe Boll készített feldolgozást a játékból, amiben egy cameo erejéig Vince Desi, a Running with Scissors görája is feltűnt. Testhezálló szerepe volt, pénisznek öltözve parádézott a filmben. A harmadik rész már a film történéseihez kapcsolódik – és ezzel el is érkeztünk oda, hogy visszasírjuk a legelső Postalt.

Azon játékok egyike, amelyek igazából nem híresek voltak, csupán hírhedtek. Az erőszak adta el, és nem a játékélmény.

ADATOK

KIADÓ
Ripcord Games

FEJLESZTŐ
Runnung with Scissors

KIADÁS ÉVE
1997

PLATFORM
Windows és Macintosh

FOLYTATÁSOK
Postal 2 (2003)
Postal III (2011)

KELL-E A CES A JÁTÉKIPARNAK?

[ÍRTA STÖKI] **Az előző PC Guru leadásakor éppen útban voltam Las Vegasba, a CES expóra, ezért abba a lapszámba nem kerülhettek be a kiállításon látott újdonságok. De sok mindent nem is tudtam volna tudósítani onnan: a show egyre inkább távolodik a játékoktól – vagy inkább a játékok a showtól, ami valamennyire természetes folyamat.**

Láthattunk már patinás szórakoztató elektronikai rendezvényt megszűnni többször az elmúlt évtizedekben, nincs már ECTS, Compfair, Ifabo, de az E3-nak is volt egy tetszhalott állapota, mielőtt új erőre kapott. A forgatókönyv általában ugyanaz: egy iparági szervezet elkezd szervezni egy expót, ami pár év alatt elég ismert lesz, és minden jelentősebb cég elmegy rá. Aztán miközben ezek a cégek megpróbálnak egymásra licitálni a show-n, maga a rendezvény is elkezd tovább nőni, már csak azért is, mert a sajtóközleményekben is jól mutatnak a számok, hogy minden korábbinál nagyobb felhajtás várható. A növekedés aztán egy ponton túl már kontraproduktív: a bérleti díjak túl magasak, a cégek közül többen úgy döntenek, hogy következő évben már nem képviseltetik magukat. Végül az expo összeroskad a saját tömegétől, mint egy neutroncsillag. Persze a cégek nem esnek kétségbe, hiszen mindig van egy újabb rendezvény, ahol az iparági vállalatok kiállíthatják az újdonságaikat.

A Las Vegas-i Consumer Electronics Show jelenleg a világ legnagyobb szórakoztató elektronikai szakvására (idén 3100 kiállító cég jelent meg rajta, és körülbelül 150 ezer látogatója volt), de ez is akkor lett igazán jelentős rendezvény, amikor egy másik kihalt, mégpedig a patinás Comdex. A Comdexet 1979 és 2003 között rendezték meg, volt, hogy évente kétszer, de végül a fent vázolt utat járta be. A téli Comdexet Las Vegasban tartották, ezért a CES (ami akkoriban jóval költséghatékonyabb show volt) szinte ugrásra készen várta, hogy a Comdex helyére lépjen. Pedig a CES már akkor is az egyik legfontosabb és legrégibb show volt, a játékiparnak is: a CES-en mutatkozott be először 1975-ben az Atari otthoni Pong konzolja, 1982-ben a Commodore 64, két évvel később pedig az Amiga. 1985-ben a Nintendo tette emlékezetessé az expót a Nintendo Entertainment System bemutatásával, 1988-ban pedig a nyugat a CES-en csodálkozhatott rá először a Tetrisre (annak ellenére, hogy alkotója, Alexszej Pajitynov már 1984-ben megírta a programot). Az utolsó nagy videojátékos dobás az első Xbox leleplezése volt a 2001-es CES-en (Bill Gates mellett Dwayne „The Rock" Johnson mutatta be a konzolt).

KEVÉS ÚJDONSÁG, SOK GAGYI

Az elmúlt években nem jutott nagy játékipari bejelentés a CES-ekre. Idén sem: a Sonynál a már bő fél éve bemutatott Vitát, a Nintendónál pedig zárt ajtók mögött a Wii U-t lehetett csak kipróbálni. A Microsoft ugyan mutatott be új játékokat, de csak módjával. A Live Arcade-es Alan Wake-folytatást lehetett megnézni (ami akciódúsabb és egyszerűbb lesz, mint elődje), illetve a szintén XBLA-s I am

A Microsoft idén nem nagyon erőltette meg magát, az Alan Wake-et és a Star Warst prezentálták.

Ha többet is szeretnél megtudni az Microsoft Flightról, akkor lapozz vissza a 26. oldalra.

alive-ot, ami hangulatos túlélőjátéknak ígérkezik. Volt még kipróbálható Microsoft Flight is, ez a vállalat Flight Simulator szériájának egy leegyszerűsített, viszont ingyenes verziója (pénzt majd a letölthető tartalmakból hoz – a játékról bővebben lapunk 26. oldalán olvashattok), illetve két kinectes cucc. Az egyik egy Pixar-játékokra épülő minijáték-gyűjtemény (cuki, de semmi extra), a másik, a régóta várt Kinect Star Wars egyik pályája, ami kissé csalódást okozott azzal, hogy az 1999-es Star Wars Episode I Racer egy szebb verziója köszönt vissza benne, vagyis nem volt se fénykardozás, se jedi-erőlökés.

De a CES-en soha nem a szoftverek miatt volt erős a játékipar jelenléte, hanem a hardverek révén. Idén azonban nem a játékgépgyártók hozták azt a kevés gamer kütyüt, amiért

megdobbanhatott az egyszeri játékos szíve. Hanem például az LG: a cég bemutatta a tévét, amibe egy Gaikai szolgáltatás van beépítve (aki esetleg nem tudná: ez egy ígéretes, felhő alapú játékszolgáltatás). Vagy a Razer, ami Project Fiona nevű furcsa táblagépével olyan szellemiséget képviselt, ami egyre inkább kiveszőben van a CES-ről. A Fiona ugyanis még prototípus, egész évben csiszolgatják még a Razernél, de mostani állapotában is megmutatták a szakmabeliek-nek, hogy a visszajelzésekből tanulhassanak. A gép egyébként olyan tablet, aminek két oldalán egy-egy fogantyú van, rajta kontrollergombokkal és joystickekkel – érdekes alternatívája lehet ez a kézikonzoloknak, bár a nagyobb képernyő egyszerre áldás és átok.

És persze az expón a keveske értelmes játékos újdonságra sok hülyeség is jutott a távol-keleti gagyigyárosoknak köszönhetően. Volt minden, a sorjás, hol golfütő, hol mesterlövészpuska-alakú kontrollerfogantyúktól kezdve a halva született játékötletekig (mint az iPhone-nal irányítható labda). A gamestaros Mazurral végül egyetértettünk abban, hogy bár az expo nagyon érdekes – mert meg lehetett nézni többek között a jövő tévéit, mobiljait és laptopjait –, azért játékos oldalról erős hiányérzetet hagyott az a show, amin egykor a C64-et bemutatták.

JÖVŐRE MICROSOFT NÉLKÜL

Persze ez nem véletlen, hiszen a C64 idején még nem voltak olyan nagy expók külön a játékiparnak, mint most az E3 vagy a Tokyo Game Show. Az, hogy a Nintendo a NES-t a CES-en mutatta be, egyszeri csoda volt – nyilván a cég ma már nem egy általánosabb, ráadásul amerikai szórakoztató elektronikai rendezvényen leplezné le legújabb konzolját, amikor talál olyan expót is, ami sokkal inkább képviseli a vásárlói bázisát.

A Razer legújabb őrülete, a Fiona névre hallgató tablet, amely fogantyúkkal és gombokkal van ellátva. Ez lenne a kézikonzolok jövője...?

Másrészt viszont a cikk elején vázolt hatás is érződik: a CES túl nagyra fújódott, és nem feltétlenül éri már meg a nagyoknak kimenni rá. Annyira, hogy a Microsoft pár héttel a CES előtt bejelentette, hogy jövőre nem lesz jelen a show-n (vélhetően más oka is volt erre, mert a hivatalos nyilatkozatok sorai közül azt lehet kiolvasni, hogy a cégnek volt némi nézetkülönbsége is a CES-t szervező CEA-val). Ez intő jel lehet a CEA-nak, mert ilyen kivonulásokkal kezdődik az a vég, ami aztán az expo megszűnéséhez vezet. A játékújságíróknak pedig vélhetően jövőre még kevesebb keresnivalójuk lesz a CES-en, hiszen az egyetlen nagy amerikai konzolgyártó nem mutat be semmit a legnagyobb amerikai techexpón.

A kép bal oldalán Gary Shapiro, aki egyáltalán nem aggódik a CES jövője miatt. Majd meglátjuk...

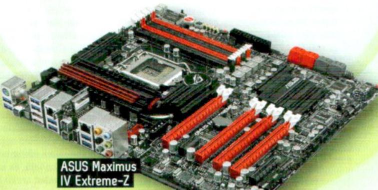
A CEA nem látja ilyen borúsan a helyzetet, legalábbis ez derült ki azon a sajtóbeszélgetésen, amin Gary Shapiro, a szervezet igazgatója fogadta a nemzetközi újságírókat. A CEA-góré Microsoft kivonulására és a játékrészleg eljelentéktelenedésére is ugyanazt válaszolta: van és jövőre is lesz Microsoft, illetve játék a show-n. Hiszen bár a cég maga nem lesz jelen, a Windows 8 nyilván rengeteg, CES-en bemutatott eszközön ott lesz majd 2013-ban. A játékokat pedig Shapiro szerint már nem a játékkiadók hozzák el az expóra, hanem például a tévé- és a laptopgyártók. Ez azonban porhintésnek tűnik, én nem lennék meglepve, ha már írnák a CEA sufnijában a válságforgatókönyvet.

AKI ELŐFIZET LAPUNKRA, BIZTOSAN NYER!

Tavaly játékot hirdettünk: aki szeptember 1. és december 31. között egy évre előfizet, az részt vesz egy sorsoláson.

Egy olyan sorsoláson, amelynek a keretében kiváló hardvereket lehet nyerni a PC Guru magazintól.
2012. januárjában megtartottuk a sorsolást, most pedig eredményt hirdetünk.

ASUS GTX 560 Ti DirectCU II TOP



ASUS Maximus IV Extreme-Z

AKI A VIDEOKÁRTYÁT MEGNYERTE:
BAJKOV ANTAL
KOMÁROM

AKI AZ ALAPLAPOT MEGNYERTE:
PÁSZTOR LÁSZLÓ
DEVECSER

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FABLE III

➲ Nemrég kaptam ezt a játékot, és nincs egy barátom se a játékban, ezért szeretném, ha lenne valaki, aki tudna segíteni a játékon belül. Így szeretnék új barátokra is szert tenni. Az e-mail címem: racz.attila99@gmail.com.
Ha valakit érdekel, szívesen várom levelét. ATTILA

Közzétesszük, és remélem sikerül barátokat találnod az olvasók között.

SKYRIM

➲ Jó ideje tolom a Skyrimet, és csak nem jövök rá, hogy lehet tűzlabda varázslatot kreálni (mert ugye alapból a lángszóró van). Ez lenne az egyik gondom. A másik az, hogy a nyíllal hogy lehet közelíteni? Hű olvasótok: ➲ SOVI

Az íjászatnál a skillek között (Archery) az Eagle Eye-t fejleszd ki, és akkor a blokkolás gombbal rá tudsz közelíteni a célpontra, ha kifeszítetted az íjat. A Fireball varázslatot pedig meg kell venni (pl. Enthir - College of Winterhold, vagy Farengar - Whiterun), aztán a Tome-ot elolvasni, és akkor már bekerül a varázslatok listájába.

➲ Két kérdésem lenne a Skyrimmel kapcsolatban.
1. Meg tudnád nekem mondani a Dark Brotherhood és a The Thieves Guild székhelyét?
2. Az lenne, hogy amikor encsázni akarom a tárgyaimat, akkor kiírja a hozzávalókat, és nyilván az item megvan, csak a soul gem és az enchantment hiányzik. Na, most gondolom a soul gem az a lesser soul gem meg ilyesmik, és azt nem tudom, hogy mik azok az enchantment-ek, és hogy lehet őket találni. Ja és még az lenne, hogy a soul gemeknél van jelentősége, hogy milyet használok? A válaszotokat előre is köszönöm. ➲ BENCE

1. A Dark Brotherhood-ba való belépési szándék esetén Windhelmben Aventus Aretinóval beszélj, a székhelyük pedig a Cheydinhal -> Abandoned House-ból nyílik. A Thieves Guild székhelyének titkos bejárata Riftenben a The Ragged Flagon kricsmiben található, a csatlakozási folyamat, pedig Brynjolf-fal (Riften) beszélve veszi kezdetét.
2. Az Arcane Enchanter-nél (ahol maga az enchant folyik) van egy Disenchant menüpont, és itt lehet a mágikus hatással felruházott tárgyakból kinyerni a bűvhatást. Tehát minden, a játékban talált fegyver, páncél, kiegészítő betehető ide, hogy lemásoljuk a rajta lévő hatást, de figyelem, maga a tárgy megsemmisül, mi csak az enchantment-et (a mágikus hatást) kapjuk meg, amit más tárgyakra, fegyverekre tudunk majd rábűvölni. A soul gemeknél számít a méret, a legerősebb hatást például a Grand soul gem biztosítja.

➲ A Skyrimben nem tudok gyors utazni az őrök miatt, ezt írja, ha el akarok menni valahova. A másik pedig a vérfarkasoknál van egy ember, az a neve hogy Farkas, és az a probléma, hogy követ és állandóan hozzám szól. Üdv.: ➲ SZILO

Az őrök csak egy esetben gátolják a fast travel-t (gyors utazás), ha éppen harcolsz velük, ugyanis ha ellenség van a közelben, akkor ez a lehetőség nem működik. A fast travel nem lehetséges továbbá épületeken belül, és gondolom azt is észrevetted, hogy csak olyan helyekre lehet utazni, amit már meglátogattál (azokra a helyekre, ahol nem jártál, a nagyobb városoknál az istállók mellett szekérrel is el lehet jutni). A Farkas probléma, nos a Companions szervezet küldetéseinél vélhetően felvetted a Proving Honor címűt, vagy valamelyik másik közös questet, amelynek épp az a lényege, hogy az előbb említett úriember előtt bizonyítanod kell a harci jártasságodat. Tehát tessék aktívvá tenni a küldetést, elutazni a célhoz, bevégezni a feladatot, és akkor lekopik rólad. Felmerülhet továbbá, hogy felfogadtad állandó segítőnek vagy összeházasodtál vele és követésre utasítottad, de ezekről bizonyára tudnál...

KOTOR 2

➲ A Star Wars The Knights of The Old Republic 2-ben a Nar Shaddaa-n mindent felderítettem, beszéltem mindenkivel, de amikor a hajómon legyőzöm a gengsztereket, és újra kimegyek a hajóról, elindulok, nem történik semmi. A youtubon megnéztem, ott jön egy bejátszás, ami előrébb viszi a történetet. (Valami fura fickó hív a Jekk Jekk Tarrba.) Mit kell még tennem, hogy ez jöjjön? Üdvözlettel, ➲ ZSOLTI

Ez valószínűleg egy bug. Kell majd egy savegame editor innen: http://tinyurl.com/72m4nl5, és az sem árt, ha a mentéseket archiválod előtte. A mentések egyébként a C:\Felhasználóneved\AppData\Local\VirtualStore\Program Files (x86)\LucasArts\SWKotOR2\Saves mappában vannak (ha nem látszik, akkor a rejtett fájlok/mappák megjelenítését be kell kapcsolni). A KSE-ben (savegame editor) a 300NAR_Exchange_Gap-nál 8-ra írd át az értéket (mentés neve -> Globals -> Numerics), majd töltsd be a játékot, menj vissza az Ebon Hawk-hoz, és a folyosó első fordulójánál jönni kell a cutscenének. Ha a bejátszás nem jelenik meg, újabb műtét, szintén a KSE-ben, és a 300NAR_Visquis_Call (Booleans) értéket 0-ról 1-re
300NAR_Bounty_Attack (Numerics) értéket 0-ról 1-re
írd át, majd MENJ EL Jekk Jekk Tarr-hoz, ezúttal a Myra-s bejátszás jön, de ez is segít továbblendülni a történetben.

TRAINZ SIMULATOR 2009

➲ Van valami kiegészítő a Trainz Simulator 2009-hez? Pályák, vonatok, mozdonyok? Választ előre is, köszi.

Javasolnék két magyar oldalt a teljesség, vagy bármiféle rangsorállítás igénye nélkül. Az induláshoz mindkettő kiváló, és elég részletes segítséget nyújt a letölthető pályák, vonatok telepítéséhez, no meg az említett matériából is találsz bőségesen: http://tinyurl.com/7atx5yw és http://tinyurl.com/7ko5e2c

AGE OF CONAN

➲ 1. Az Age of Conan nevű játékot hol lehet megrendelni? Mert az 576-ban nem láttam.
2. A Guild Wars 2 vagy az Age of Conan a jobb játék?
Ui: Az újság nagyon jó XD. Csak így tovább :).

1. A játék ingyenes. A http://www.ageofconan.com/playfree oldalon regisztrálhatsz, letöltöd ugyanitt a klienst a Download Game kiírás alól, és már játszhatsz is. Ha a prémium verzióra vágysz, akkor a megszokott internetes fizetőeszközzel intézheted az említett oldalon.
2. Nyilván ez egyéni megítélés kérdése, bár a Guild Wars 2 a zárt bétaállapotból március táján nyitja csak ki a kapuit, így nem is egészséges összehasonlítani a kettőt.

MINECRAFT

➲ Lenne egy problémám a Minecraft béta verziójával. Méghozzá a következő: hol találok a térképen szikladarabokat? Nem kődarabokra gondolok, mert azokat hiába ütöm szét kézzel, semmit sem ad. Ha ezek meglennének, akkor teljes lehetne a survival mod, ugyanis ha tudnám, hol találom őket, belekezdhetnék a mezőgazda-

ságba, a bányászásba meg miegymásba. Szóval, merre vannak azok a szikladarabok, amelyekből kézi bányászásból is kijön valami? (Gondolok én a fára: azt ugye kézzel ki lehet vágni úgy, hogy egy fadarab kijöjjön belőle)

Ha nem látsz egy sziklát sem, áss le. Értelemszerűen ne tök egyenesen, mert még belefúrod magad valami durvába. A fejtéshez szükséged lesz egy csákányra mindenképp (nyilván ez kezdetben fából lesz). Itt van egy remek írás, arról, hogyan lehet a játékban könnyen haladni: http://tinyurl.com/7mk52vt

WITCHER 2

➲ A Witcher 2-vel kapcsolatban kérnék egy apró segítséget. Tudtok esetleg valamilyen megoldást arra, hogy hogyan tudom eltüntetni Geralt fejéről a csuklyát? Mert eléggé feleslegesnek és zavarónak találom, viszont sehogy sem jövök rá a megoldásra. Üdvözlettel ➲ SANYIKA

Az 1.2-es patch Barbers and Coiffeuses DLC-je ad lehetőséget a hajas fejbőr és különböző frizurák viselésére. A keresкedők közül Flotsamban Einar Gausel, Vergenben és Loc Muinne-ban Felicia Cori és Sambor lát el borbélyi szerepkört a fenti cucc telepítése után.

➲ A Witcher 2-vel lenne gondom. Telepítés után a játék kéri, hogy aktiváljam a játékot az indító (Launcher) programmal. Na most akárhányszor aktiválom, mindig azt írja ki, hogy aktiváljam a játékot az indítóval. Ez folyamatosan ismétlődik. Tudsz segíteni? Köszönöm. ➲ MNM

A hazai forgalmazó szerint, ha kód megadása után bezáródik az ablak és nem történik semmi, akkor a játék nem éri el az aktivációs szervert.
Megoldási lehetőségek:
– Tűzfal ideiglenes deaktiválása
– Vírusirtó ideiglenes deaktiválása
– Spyware program ideiglenes deaktiválása
– Router/Wifi: Az aktiválás idejére kössük a gépet közvetlenül a modemre a router kihagyásával
– Windows 7 és Vista esetén a játékot a következő módon indítsuk: jobb gomb a játék ikonján, ott pedig válasszuk a futtatás rendszergazdaként opciót

➲ Már nagyon régen megszereztem a The Witcher nevű játék második részét. Sajnos a gépem memóriája kevés volt, így éppen hogy meg tudott mozdulni a karakter. Mostanra sikerült kibővítenem a gépem memóriáját, de sajnos csak a helyszínek betöltése lett gyorsabb. Feladtam és letöröltem a játékot.. Azonban mégsem akartam ennyiben hagyni. Hogy jobban érezzem magam, úgy döntöttem, ismét kijátszom az első részt. Sikeresen feltelepítettem, majd indítottam. Legelső indításkor azt írta rendszergazdai jogokkal kell rendelkeznem. Nem volt semmi gond, lefuttattam rendszergazdaként. Ezután szépen elkezdte tölteni. Már kezdtem örülni, mikor egy párbeszéd ablakban a következő felirat jelent meg: Unable to proceed (error 1275). Csak kicsit voltam ki akadva. Próbáltam újra telepíteni, de sajnos hiába. Kérlek, segítsetek! Hű olvasótok: ➲ ASSU

Ennek a hibaüzenetnek egyszerű megoldása, csak egy frissebb TAGES driverre van szükség, ámit innen tudsz letölteni: http://tinyurl.com/89tkmcg

Figyelj oda, hogy a rendszerednek megfelelő verziót töltsd le (32/64bit), és rendszergazdaként futtasd a drivert. Nem kell meglepődni, és nem szabad elindítani még egyszer, ha nem jön üzenet, és nem kér újraindítást, mert ez ilyen, látszólag nem történik semmi, mégis települ, és ha még egyszer elindítod uninstallálja magát.

DRAGON AGE ORIGINS

➲ Kéne egy kis segítség. A Dragon Age: Origins-ben az „Elérés házőrzője" nevű küldetésnél (a mágustoronyban) ott akadtam el, hogy nem nyílik ki egyik ajtó se. Már megcsináltam a szobrokat (sorrend:1,3,2, pajzsos) és a 4 megidézést is. A kódexben a küldetéseknél már azt írja, hogy hangzik valami robaj, és hogy valami elszabadult, de az ajtók nem nyílnak. Mit lehet ilyenkor csinálni? Ha lehet, akkor egy videó jól jönne erről. Előre is köszönöm a segítséget: ➲ GBEN

A szobrok helyes sorrendben történő megérintése után csak vissza kell menni az alagsorba vezető ajtóhoz és rákattintani. Ez az a hely, ahol Wynne állt, amikor találkoztál vele először az első szinten. A kért videó: http://tinyurl.com/7tbnxpl

➲ A DA: Awakening-ben hol lehet megtalálni a Nimble páncélzat darabjait?

A set darabjai:
Fingers of the Nimble (The Crown and Lionban megvehető)
Feet of the Nimble (Smugglers Cove-ban egy ládában)
Vest of the Nimble (A Brewing Conspiracy questben az Old Starks Farm-nál az Assassin dobja, alacsonyabb eséllyel az And You, Esmerelle? questben a Crow Assassintől is lootolható)
Cap of the Nimble (Vigils Keep- Throne Room, Yuriah-tól vehető)

F.E.A.R.

➲ Van egy problémám a F.E.A.R játékkal. Megvettem, és telepítés után indítanám a játékot, de egy hibaüzenettel kilép, méghozzá hogy a Fear nem válaszol! A gépemmel gondolom nincsen baj: 2GHz CPU, 768MB RAM, 128MB Nvidia Geforce Tornado FX 5200. Próbáltam egy ATI Radeon 9600 128MB-ossal is. A másik kérdésem pedig, hogy melyik az erősebb vagy jobb videokártya: Nvidia Geforce FX5200 vagy ATI Radeon 9600? Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ KÁLO BONE

Általában akkor fordul elő ez a probléma, ha valamilyen codec-pakkot használsz, pl. Ace Codec pakk, stb., és ha eltávolítod, nagy eséllyel működni fog a játék.
A két kártya nagyjából egy szinten van, de itt találsz konkrét teljesítmény adatokat mindkettőről: http://tinyurl.com/7xks6cb

THE SUFFERING

➲ Szal' volna egy olyan gondom, hogy megvettem a The Suffering című játékot. Annak rendje, és módja szerint le is toltam az első részt (henteltem a szörnyeket, mint állat...). Csakhogy időközben újjáépítettem a gépemet, feldúplázva mindent, amit lehet. És egy merész ötlettől vezérelve, a régi XP helyére egy 64 bit-es Win7 lett telepítve. Aztán újraraktam a játékot, de most az 1Gb-os NVidia kártya, csupán helyes, kis zöld kockákat jelenít meg (előtte 512-es NVidia volt bent, az tökéletesen vitte szaggatás, fagyás nélkül a játékot). Szóval mi a szöszt tegyek, hogy ismét játszhassak? PLS HELP ME! Köszi. ➲ YANEEKA.

Külföldi fórumok egybehangzóan állítják, hogy a következő a megoldás:
- a játék teljes eltávolítása (szabályszerű uninstall)
- aztán a regisztrációs adatbázisban (Start menü - Futtatás - regedit), az összes Surreal, Suffering vagy Riot engine címkéjű kulcs törlése (bár a legtöbb forrás szerint csak egy Surreal mappa lesz, tehát azt mindenképp töröld)
- a játék újratelepítése (full install)

DARKSIDERS

➲ A Darksiders c. játékkal lenne gondom. Rögtön az elején fekete képernyő fogad még a főmenü előtt. Próbáltam felpatchelni, de változatlan. Ha lehet, kérlek, segítsetek. Előre is köszönöm. ➲ SANYI

Keresd meg a játék főkönyvtárát, azon belül a media/videos mappát és töröld az AMD_Logo_movie.wmv fájlt...

BATMAN ARKHAM CITY

➲ A Batman Arkham Cityhez, hogy tudnám visszaállítani a mentéseimet? Végigvittem a játékot, de egy géphiba miatt sajnos újra kellett telepíteni. Elraktam a mentéseket, és visszatöltöttem őket az eredeti helyükre, de nem látja őket a játék! Mi a baj? Üdvözlettel: ➲ SANYA

Nem csak a mentéseket kellett volna eltárolni, hanem a GFWL profilját is, az meg azt hiszem a C:\Users\Felhasználónév\AppData\Local\Microsoft\Live könyvtárban van. Ha csak az előbbit nem archiváltad, szerintem lehetetlen visszaállítani a mentéseket.

FAHRENHEIT

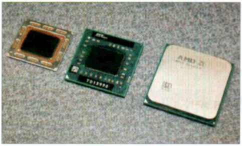
➲ A Fahrenheit nevű játékkal lenne egy kis problémám. 32 bites Windows 7-re telepítettem fel. Már ez sem ment zökkenőmentesen, mert pár alkalommal a telepítés végén egy 1721-es számú errort írt ki. Ez a sokadik próbálkozás után megszűnt valamiért. Mindenesetre, feltelepítettem a játékot, és fel szerettem volna tenni hozzá az 1.1 patchet. Erre azt írta ki, hogy nincsen feltelepítve a játék, ami nem igaz, mert felkerült a gépre. Igazából még ez sem zavarna, viszont a játékban, amikor loginolok, azonnal lefagy, és kiírja a Windows, hogy leállt a program működése. Van valami megoldás erre (ezekre) a problémákra? Üdvözlettel: ➲ KRISTÓF

Kezd egy újratelepítéssel, azaz uninstall, aztán a Fahrenheit lemez tartalmát másold át a merevlemezre. Az átmásolt anyagok közt lesz egy fahrenheit.msi fájl, és ezt cseréld le a http://tinyurl.com/75xaeks oldalon található modified installer pontnál letölthető ugyanilyen fájllal. A setup.exe-t futtasd a merevlemezről...
Amennyiben 2008 után vetted a játékot elképzelhető, hogy az már alapból az 1.1 verziójú, ha korábban akkor az említett oldalon megtalálod a tapaszt is.

Tavasszal érkezik a Trinity

TERMÉK NEVE **AMD TRINITY** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2012 TAVASZ** ÁR **MODELLSPECIFIKUS**

Az AMD Llano APU-t leváltó Trinity kódnevű sorozatról már volt szó a hardver hírekben, igaz, a kiszivárgott információmorzsákból összeszedett adatokat azóta pontosította az AMD, mi több, a CES-re épített standjára is kivitte a termékcsaládot. A gyártó egy kiállított, Pumorinak nevezett referencianotebookkal prezentálta a Trinity képességeit, mely azonban nem egy, hanem két Piledriver modullal bírt, ezzel gyakorlatilag négymagos gépként hozva az alacsony, mindössze 17 wattos fogyasztási szintet. Az AMD állítása szerint a korábbi Husky nem volt olyan fejlett és takarékos, mint a friss Bulldozer, mely viszont lehetővé tette, hogy az architektúra fejlesztésének útján négy magig bővítsék a Trinity APU-t. Bár a Pumori specifikációi nem ismertek (a gyártó mindent elkövetett, hogy titokban maradjanak), az biztos, hogy egy ultravékony notebookról van szó, mely a 3DMark 06-ot futtatta folyamatosan, hogy megmutassa, meddig bírja Trinity az állandó terhelést. Így a gép kereken 3 óra 20 perc alatt merült ki, mely belefér az AMD által hivatalossá



tett adatkeretbe. Ez alapján a 17 wattos Trinity alap terhelés nélkül 12 órás üzemidőt bír, míg filmnézéssel ez 4-7 órára rövidül. A már említett modell (a képen balra) természetesen nem az egyetlen lesz: készül egy Comal platformra szánt 35-45 (középen), és egy asztali Virgóhoz szabott 65 wattos változat is (jobb szélen). A legalacsonyabb ár nagyjából 500 dollár lesz, a Trinityk érkezésére tavasszal kell számítanunk. Reszkethet az Intel Ultrabookja?

Nagy felbontás, kis méret

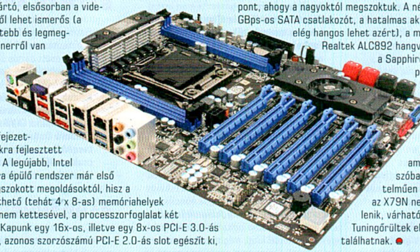
TERMÉK NEVE **PANASONIC IPS ALPHA** GYÁRTÓ **PANASONIC** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A CES idén is tartogatott pár érdekes bemutatót, jó példa erre a Panasonic új kijelzője, mely nem egyebet ígér, mint a tabletek megreformálását. Pár hónapja röppent fel a pletyka, hogy az (azóta se hivatalos) iPad 3 képernyőjének gyártása problémákat vet fel -- nos, az Apple-nél most minden bizonnyal elégedetten szemlélik az IPS Alphát, mely a jövőbe illő QFHD (azaz a FullHD kétszeresének számító 3840x2160-as) felbontást 20 colos képátlón is elérhetővé teszi. A mindössze 3,5 milliméter vastag képernyő szemet gyönyörködtető darab, igaz, a Panasonic semmit sem árult el az eszközzel kapcsolatos jövendőbeli tervekről. Kár, nagyon jól esne már egy kis fejlődés a sok egymást másoló táblagép után.

Tuningbarát alaplap a Sapphire-től

TERMÉK NEVE **PURE BLACK X79N** GYÁRTÓ **SAPPHIRE** MEGJELENÉS **2012 TAVASZ** ÁR **NEM ISMERT**

A Sapphire mint gyártó, elsősorban a videokártyák terepéről lehet ismerős (a jelenlegi legismertebb és legmegbízhatóbb ATI-AMD partnerről van szó), így az idei CES-en bemutatott, Pure Black elnevezésű alaplapja kissé szokatlan darab a rovat hasábjain – annál is inkább, mert nevével ellentétben a kifejezetten tuningolásra és játékra fejlesztett lap nem is tiszta fekete. A legújabb, Intel Sandy Bridge-E foglalatra épülő rendszer már első ránézésre is eltér a megszokott megoldásoktól, hisz a maximum 32 GB-ig bővíthető (tehát 4 x 8-as) memóriahelyek nem egymás mellett, hanem kettesével, a processzorfoglalat két oldalán helyezkednek el. Kapunk egy 16x-os, illetve egy 8x-os PCI-E 3.0-ás foglalatot, melyeket két, azonos szorzószámú PCI-E 2.0-ás slot egészít ki, pont, ahogy a nagyoktól megszoktuk. A négy darab 6 GBps-os és a négy 3 GBps-os SATA csatlakozót, a hatalmas aktív chiphűtést (mely túlhajtáskor elég hangos lehet azért), a megannyi USB-t, a nyolccsatornás Realtek ALC892 hangvezérlőt és a dupla UEFI BIOS-t a Sapphire értelemszerűen azok számára pakolja a lapra, akik komolyan gondolják, hogy erőművet építenek PC-jükből. Érdemes megjegyezni, hogy a gyártó is szereti használni a „komoly" szót: elsősorban e jelzővel illették a Pure Blacket, amikor a végfelhasználói ár került szóba a CES-en. Azaz, bár egyértelműen minőséggel állunk szemben, az X79N nem lesz olcsó, amikor megjelenik, várhatóan a tavasz első sugaraival. Tuningőrültek előnyben, a többiek olcsóbbakat is találhatnak.



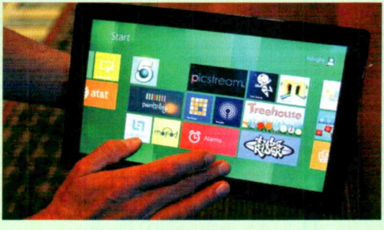
Nagy siker a Kindle Fire

Az Amazon remek évet zárhat a Kindle Fire-rel: a webáruház tavaly ősszel megjelent androidos táblagépéből ez év január végéig 6 millió darab fogyott, ami a kiszállított készlet 60%-a. Mindezt egy negyedév fele alatt érte el a cég, második helyre kerülve a piaci versenyben, közvetlenül az Apple mögé. Utóbbi nem tekinti ellenfélnek az Amazont, bár lehet, hogy így alábecsüli az ambiciózus vállalatot.

Windows 8 ARM-re: célegyenesben

TERMÉK NEVE **WINDOWS 8** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2012** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az októberi ARM-es Windows 8 fejlesztői változat kész rémálom volt, a hajdani XP-s és Vistás időket idézte, csak épp tableteken: fagyott, lassú volt, instabil és közel használhatatlan. Nos, pár szerencsés már megkapta a gyártó ARM-es operációs rendszerének legfrissebb tesztelői verzióját, melyről mindenki szuperlatívuszokban beszél. Az ARM-es Windows 8 most roppant gyorsnak, biztonságosnak és stabilnak tűnik, ami jó hír, méghozzá nem csak a vásárlóknak, de a gyártónak is. Hisz ha a Windows Phone 7-hez hasonlóan igényes megoldással állnak elő a cégnél, veszélyes kihívóivá válhatnak a jelenleg iOS és Android uralta piacon. Közeleg egyébként az asztali Windows 8 bétája is, szóval csak türelem.



„Olcsó" notebook, játékosoknak is

TERMÉK NEVE **LENOVO Y470P** GYÁRTÓ **LENOVO** MEGJELENÉS **2012. FEBRUÁR** ÁR **180 EZER FORINT**

Ugyan a játékosoknak készített notebook ötlete nem új, az ilyen igényekhez szabott gépek ára általában a csillagos eget veri (emlékezzünk csak vissza a múlt hónapban bemutatott MSI GT családra, melynek tagjai egyenként 700 és 800 ezer forint körül alakulnak). Éppen ezért meglepő a Lenovo új megközelítése, mely az Y470p képében egy olyan gamer notebookot takar, ami nem több 800 dollárnál (kb. 170 ezer forintnál). A dizájnban klasszikusan szép, új Lenovo egy 2,2 GHz-en ketyegő Intel Core i7-2670QM processzort tartalmaz, melyet 8 GB DDR3 memória és egy igen erősnek számító AMD Radeon HD 7690M VGA támogat. Persze az erősség, mint mindig, most is relatív fogalom: nyilván nem egy csúcsmodellről van szó, de a HD 6770M módosított, magasabb órajelű

változatának felfogható HD 7690M még így is megbirkózik korunk legtöbb játékával. A képernyő egy 14 hüvelykes, 1366 x 768-as felbontású LCD kijelző, ugyan kicsit elavultnak hat a sok csodálatos LED-es óriás után, de lássuk be, ilyen áron azért valahol kompromisszumokat kell kötni (bár bővíthető a vas, egészen 1200 dollárig lehet emelni a színvonalat). Igaz, utóbbi már nem magyarázza a mindössze 5400-as fordulatszámot bíró, 750-es HDD-t. Akárhogy is, az érdeklődők kezdhetik tömni a perselyt, ugyanis a Lenovo játékgépe február közepén (egyes források szerint 13-án) boltokba kerül, hogy eséllyel pályázzon az év vétele címre. Reméljük, a gyártó tapasztalataiból adódóan már nem csúszik el kényes apróságokon, mert ezért a konstrukcióért kár lenne.

Blu-ray olvasó kerül az új Xboxba?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Bár a hardverhírek hasábjain nem sokszor foglalkozunk megalapozatlan feltételezésekkel, a „minden microsoftos pletyka igaz" elv alapján talán érdemes kitérni kicsit a redmondi óriás új konzoljára, melyről egyre több – és egyre vadabb – pletyka lát napvilágot. Bár a gyártó hivatalosan

is cáfolta azokat a híreszteléseket, melyek szerint már idén kiadná az új Xboxot (valljuk be, őrültség is lenne), az új hardvergeneráció vészesen közeledik, így minden bizonnyal gőzerővel folynak a munkálatok a függöny mögött. A világ egyik leghíresebb és legjobban informált játékoldalának tartott Kotaku érdekes információk birtokába jutott, melyek szerint az új Xbox-szal (melyet széles körben csak Xbox 720-ként emlegetnek) megtörik a konkurens Sonyval való formátumrivalizálás, és a masina hosszú idő után belép a Blu-Ray korszakba. A döntés végső soron érthető lenne, hisz a DVD-k már most sem alkalmasak rá, hogy minden fejlesztői igényt kielégítsenek (jól példázza ezt, hogy még az Xbox 360 exkluzív Forza Motorsport 4 is két lemezen terpeszkedik). A másik hír szerint az új Xbox beépített Kinect szenzorral is fel lesz szerelve, ezzel is továbbgondolva a gyártó casual rétegre alapozott termékpolitikáját. Noha a Microsoft nem szeret pletykákra reagálni, annyit üzentek a Kotakunak, hogy szerintük nem csak a hardver, hanem a szoftvertámogatás is fontos egy platform életben tartásához. Vajon ezzel mit akarhattak mondani? Csak nem arra céloztak, hogy új gép helyett radikális szoftveres fejlesztés jönne?

4 TB, ezúttal gyorsan

TERMÉK NEVE **DESKSTAR 7K4000**
GYÁRTÓ: **HITACHI GLOBAL STORAGE TECHNOLOGIES**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **83 EZER FORINT**

A Hitachi 4 TB-os merevlemezeinek legújabb családtagja, a DeskStar 7K4000 végre levetkőzte a korábbi típusokat sújtó lassúság korlátait, és az eddigi 5000 RPM körüli értéket 7200 RPM-re cserélte. A hatalmas méret és a kényelmes sebesség persze komoly árat követel, a Japánban a napokban megjelent HDD-t 83 ezer forintnak megfelelő jenért forgalmazzák. Bár európai megjelenés még nincs, esélyes, hogy pár héten belül nálunk is felüti a fejét a polcokon, egy új, nagyobb tárhelyű kor hajnalát jelezve.

Ökológiai lábnyom a monitor közepén

TERMÉK NEVE **ACCUSYNC AS241W** GYÁRTÓ **NEC** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
ÁR **53 EZER FORINT**

A NEC legújabb, amúgy meglehetősen átlagos AccuSync AS241W monitorja igen érdekes feature-rel gazdagodott: a bekapcsolható Eco mód, nem csak hogy a fogyasztási igényeknek megfelelően állítja a fényerőt, de azt is méri, hogy mennyi szén-dioxid keletkezett a felhasznált energia előállítása közben. A FullHD-s, TN+filmes panellel szerelt képernyő az újság megjelenésekor már kapható lesz, árára azonban csak a hivatalos amerikai adatok alapján lehet következtetni (240 dollár, ami kb. 53 ezer forint).

A világ legvékonyabb mobilja

TERMÉK NEVE **HUAWEI ASCEND P1 S** GYÁRTÓ **HUAWEI** MEGJELENÉS **2012** ÁR **NEM ISMERT**

A CES-en a kínai Huawei is képviseltette magát, mely eddig elsősorban alacsony teljesítményű, de olcsó okostelefonjairól volt híres. Nos, az Ascend P1 S most pont ennek a trendnek megy ellen. A világ legvékonyabb, bivalyerős hardverrel felszerelt okostelefonjaként reklámozott új Ascend tényleg nem semmi, hisz mindössze 6,68 milliméteres vastagsága egy kétmagos 1,5 GHz-es processzornak, egy PowerVR SGX 540 grafikus vezérlőnek és 1GB RAM-nak ad otthont. Az AMOLED kijelzővel felszerelt készüléken a legújabb, 4.0-ás Android rendszer fut, mely a gyártó szerint ki is használja a gép minden előnyét. Ár, megjelenés egyelőre sajnos nem ismert (pláne nem Európában), pedig nagyon várjuk a részleteket.

iOS kontra WP7

2. RÉSZ

Folytatjuk a Windows Phone 7-tel és az iOS-szel foglalkozó cikksorozatunkat, ezúttal a múltkori számból kimaradt szolgáltatások elemzésével. Akkor a rendszerek alapvető működésén, a böngészésen és az előtelepített szoftvereken volt a hangsúly. Most sokkal mélyebbre ásunk és a közösségi oldalak, a szervező funkciók, illetve a multimédiás képességek kerülnek előtérbe.

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK]

Manapság már elég nehéz széles körben eladni egy mobil terméket anélkül, hogy valamilyen szinten ne oldják meg a különféle közösségi oldalak integrálását, és erre nagyon okosan a Microsoft már ideje korán felfigyelt. A Windows Phone 7 gyárilag rendelkezik Facebook, Twitter és LinkedIn integrációval (utóbbival csak a 7.5-ös, Mangó kódnévre hallgató rendszerszoftver óta), így bármerre is járunk a menürendszerben, ennek nyomait folyamatosan látni fogjuk, legyen szó akár üzenetküldésről, akár naptárbejegyzésekről. Ezzel szemben az iOS csupán Twitter integrációt tartalmaz jelenleg (az 5.0-ás szoftver óta), igaz, a többi alkalmazás is telepíthető pár „gombnyomással". Tény azonban, hogy a kiváló minőségű Facebook kliens telepítése után se válik elérhetővé az ott és a SIM kártyán lévő kapcsolatok szinkronizálása, tehát hiába rendelkezik a fél baráti társaságunk pontosan kitöltött Facebook adatlappal, sajnos nem láthatjuk őket viszont a Contacts (Kapcsolatok) menüpontban a telefonon – egyelőre. Ami a legfurcsább, hogy a teljesen eltérő értesítési rendszer miatt mégis az iPhone teszi addiktívabbá az embert, pedig a közösségi média menedzselését a Microsoft elvileg jobban oldotta meg.

ÉRTESÍTS KÉRLEK!

Ha már szóba került az értesítési rendszer, akkor egy pár szó erejéig térjünk is ki rá. A két rendszer teljesen máshogy közelíti meg a notifikáció, mint fogalom kérdését. A Microsoft például elég kevés mozgásteret ad a 3rd party fejlesztőknek, ami azt jelenti, hogy a lezárt képernyőn jószerint a gyárilag előtelepített alkalmazások visszajelzéseit láthatjuk, úgymint aktuálisan hallgatott zeneszám, illetve a hozzá kapcsolódó vezérlési lehetőségek, elmulasztott hívások száma (azt, hogy ki hívott és hogy mikor, itt nem látjuk), következő, aznapra eső esemény a naptárban, stb. Ezzel szemben az iOS szinte bombázza a felhasználót a különböző értesítésekkel, amelyeket szerencsére elég keményen testre szabhatunk. Megmondhatjuk például, hogy mely alkalmazásoknak engedjük meg, hogy zargassanak minket és azt is, hogy ezt milyen formában tegyék. Ha benne vagyunk egy alkalmazásban, és esemény történik, akkor az iOS ezt a képernyő tetején lévő kis téglalapban jelzi (az esemény rövid tartalmával együtt), míg WP7 alatt csupán hangjelzés a jutalmunk.

Mind az Apple, mind a Microsoft biztosít egy alkalmazásboltot a felhasználók számára, és az „almások" jóval előrébb járnak ezen a területen, a redmondiaknak pedig van még hova fejlődniük, ami a kínálatot illeti. A letöltött programok telepítésében nem igazán van eltérés, zajlik minden a háttérben, viszont WP7 alatt van egy plusz feature, ami említést érdemel. Ha olyan alkalmazást telepítünk ugyanis, amely valamilyen szempontból kapcsolódik a gyárilag a rendszerhez tartozó programokhoz, akkor az újonnan letöltött szoftver megtalálható lesz ezekben a programokban is. Mire gondolunk? Letöltünk például egy Youtube klienst (mert a WP7 alatt alapértelmezés szerint ilyen nincs), akkor az bekerül a Videók menüpont alá is, ha megvásárolunk egy internetes rádiók hallgatását elősegítő szoftvert, akkor nem csak önmagában, de a Zenék szekcióból is előhívhatjuk a későbbiekben – és ugyanez igaz például a Flickr kliensre is, amely értelemszerűen azonnal a Képek közé veti magát.

ZTE TANIA – KIS PÉNZBŐL NAGY TUDÁS

Nem alszik a Skate-tel és a Blade-del hatalmas sikereket elért ZTE sem, hiszen a tavaly ősszel bejelentett és az év végén forgalmazni kezdett Tania névre hallgató telefonjuk hamarosan a magyarországi szolgáltatók kínálatában is elérhető lesz. A fekete és fehér színben választható telefon kivételesen nem Android, hanem Windows Phone 7-es operációs rendszert futtat, és a minimális hardverigényeknél többet nem óhajtottak belepakolni a készítők a mobilba. Ettől függetlenül a sebességével semmi gond nem lehet, egyedül a 4 GB-os, micro SD kártyával nem bővíthető belső memória okoz némi problémát, de akik hajlandóak lesznek kompromisszumot kötni, azok nagyon olcsón juthatnak egy 4,3"-os WP7-es készülékhez. Az előzetes információk szerint a feltöltő kártyás ár is megáll majd 60 ezer forint alatt, akik pedig elkötelezik magukat a szolgáltató mellett, azok akár bagóért is hazavihetik majd. Érdemes lesz tehát résen lenni.

A WP7 alkalmazás boltja még elmarad az App Store-tól, de napról-napra bővül.

NOKIA LUMIA 710 – SIKERRE ÍTÉLVE?

Január végén indult meg a hazai forgalmazása annak a telefonnak, amely a Samsung Omnia 7 után az első olyan Windows Phone 7-es készülék lehet, amely szélesebb körben is elterjedhet. Erről a magyarországi T-Mobile igyekszik gondoskodni, mert bár szenzációhajhász bemutatót nem rendezett a kütyünek, honlapján gazdagon promótálja azt. Kártyás csomagban már bőven 100 ezer forint alatt hozzájuthatunk, de aki hajlandó hűséget is fogadni, az akár ennek töredékéért is elviheti. A Nokia középkategóriás készüléke egyelőre csak koromfekete színben kapható, de még a tavasz előtt várható, hogy sokszínű variánsok is eljussanak kis hazánkig. A letisztult mezei külső alatt egy igen erős hardver rejtőzik, így az amúgy sem nagyigényű rendszer sebessége átlagon felülinek mondható. Ami kétségkívül megkülönbözteti majd a Nokia 710-et a többi WP7-es telefontól, az a Nokia Maps alkalmazás és szolgáltatás, amely offline és online navigációt is kínál a leendő tulajdonosoknak, ráadásul ingyen.

EGY KIS MULTIMÉDIA

Ha már a multimédiánál tartunk, kezdjük is rögtön a zenével, a talán legfontosabb tényezővel. Az első szembetűnő eltérés a két rendszer között a grafikus hangszínszabályzók között van, hiszen WP7 alatt ilyen nincs – nyilván a Piactérről elérhető olyan zenelejátszó alkalmazás, amely tartalmaz EQ-t. iOS alatt 22 különböző hangszín beállítás közül választhatunk, de ezekből jó, ha 3-4 használható érdemben, manuális beállításra nincs lehetőségünk. Amire viszont van, az a maximális hangerő limitálása. Első hallásra ennek semmi értelme nincs, de tekintettel arra, hogy mindegyik iPhone iszonyatos hangerő tartalékokkal bír, a halláskárosultság elkerülése érdekében ajánlatos ennek a szolgáltatásnak a használata, így ugyanis zenehallgatásnál a hangerő csúszkán csak abban a tartományban tudunk mozogni, amelyet a beállításoknál engedélyeztünk.

Szintén lehetőségünk van a zeneszámok hangereinek egy szintre hozására, így elkerülhetjük, hogy az egyik album túl halkan, a másik túl hangosan szóljon. Az iOS alatt futó iPod alkalmazás után egy picit fapadosnak tűnik a WP7 gyári zenelejátszó alkalmazása, amely azért nem csak arra alkalmas, hogy elindítsunk, megállítsunk zeneszámokat rajta. iOS alatt a népszerű Cover Flow nézettel találkozhatunk: ha vízszintesbe forgatjuk a telefont, akkor egy lapozható, zeneborítókból álló listát kapunk. A WP7 ilyet nem tud, viszont képes kijelezni az újonnan a telefonra került számokat, illetve albumokat, míg erre az iOS a mai napig nem képes, így ha eddig volt mondjuk 50 albumunk a telefonon és feltettünk még 5-öt, akkor ezeket ki kell bogarásznunk az időközben 55 albumra hízott gyűjteményünkből. Ami zavaró lehet a Microsoft rendszerében, az az albumborítók eltúlzott nagysága, melyen sajnos nem változtathatunk – míg egy iPhone-nál akár 6 album is kifér egy képernyőre böngészésnél, addig egy WP7-es telefonnál ez nagyon jó esetben is maximum 3.

Az iOS notifications rendszerének köszönhetően semmiről nem maradunk le.

Mindkét rendszernél lehetőségünk van a kezdőbetűkre való ugrásra, WP7 alatt ez érdekesen néz ki, ha csak pár albumunk van – ebben az esetben ugyanis a kezdőbetűk elég nagy helyet vesznek el az albumborítók között. Természetesen mindkét eszközön lehetőségünk van lejátszási listák létrehozására, de ami egy kicsit izgalmasabb, az a Smart Playlist, mint olyan. A WP7 alatt Smart DJ-nek, iOS alatt pedig Genius Mix-nek hívott szolgáltatás az éppen hallgatott zeneszámhoz hasonló zenéket válogat össze a telefonunkról és készít belőle egy lejátszási listát. A Microsoft ennél picit tovább is ment, hiszen a válogatás során a rendszer képes a Piactérről is beszipkázni dalokat, igaz, ehhez internetkapcsolat is szükséges – plusz nem árt, ha a világ nyugati felén él az ember, ugyanis Magyarországon ez a szolgáltatás sajnos még egy jó ideig elérhetetlen lesz. Van viszont egy ún. Kedvencek lista, amelyhez egy kattintással hozzáadhatunk bármilyen albumot vagy zeneszámot, ez a funkció az iOS-ből hiányzik.

> Az Apple iOS és a Windows Phone 7 is kiforrott mobil operációs rendszerek, ám ha az ember hozzászokik az egyikhez, akkor az eltérések miatt igencsak nehezen tud átállni a másikra.

Ami az Apple alkalmazás boltjában nem található meg, az valószínűleg nem is létezik.

MOZGÓKÉPEK

Videolejátszás terén mindkét rendszer jól vizsgázik, bár ez nem jelent többet annál, minthogy az alapfunkciókat hibátlanul támogatják. Sajnos se az Apple, se a Microsoft nem oldotta meg a filmnézők körében népszerű Matroska konténer (.mkv) támogatását, így az ilyen fájlok lejátszása csak a Piactérről, illetve az App Store-ból letölthető külső alkalmazásokkal oldhatók meg. Tekintettel arra, hogy se a WP7-es telefonok, se az eddig megjelenik iPhone-ok nem bővíthetők micro SD kártyákkal, így a zeneszámok és videók áttöltése csak és kizárólag az erre szolgáló szinkronizáló alkalmazásokon keresztül (Microsoftnál Zune, Apple-nél iTunes) oldhatók meg. Szintén érdemes megemlíteni, hogy a zenelejátszás és videonézés a WP7 esetében egyetlen alkalmazáson belül testesül meg, így minden, a zenelejátszásnál elhangzott funkció érvényes a videókra is. Az Apple természetesen külön programot készített a videók számára, és a funkciók tárháza nagyjából abban merül ki, hogy a rendszer jelzi a már megnézett, illetve a csak elkezdett filmeket, valamint képes csoportosítani a különböző sorozatokat, illetve videó podcastokat.

Ami a képkezelést illeti, a kötelező köröket (mappák létrehozása, diavetítés, stb.) tudja mindkét rendszer, a főbb különbségek a megosztásban vannak. Míg iOS alatt lehetőségünk van vezeték nélküli nyomtatásra és kontakthoz való hozzárendelésre, addig a WP7 képes utólag automatikusan javítani a már elkészült fotókon, illetve itt is lehetőségünk van az előre definiált Kedvencek mappához való hozzáadásra. Fontos tudni, hogy a képek elkészítése során az iOS lehetőséget biztosít a HDR felvételi mód használatára (iPhone 4-től), ebben az esetben a készülék két képet készít exponálás után, az egyik egy mezei, a másik egy HDR effekttel megfűszerezett változat lesz. WP7 alatt ilyesmire nincs lehetőség, viszont utólag mindkét rendszer esetében javíthatunk a fotókon – attól függetlenül, hogy azokat a telefonnal készítettük-e vagy sem.

A képek megosztásában a Microsoft áll jobban, ugyanis míg iOS alatt Twitteren, e-mailen és MMS-en keresztül tudjuk továbbítani a fotóinkat, addig WP7-nél a magas fokú integráltság miatt Facebookon, Skydrive-on, de akár Flickr-en keresztül is lehetőségünk van továbbítani a telefonon lévő fájlokat. Érdemes tudni, hogy bár a Flickr képnézegető alapból nem része a rendszernek, telepítés után sok helyre bekerül a rendszerbe, így fordulhat elő, hogy képküldésnél ezt a lehetőséget is ki tudjuk választani. Furcsa, hogy az Apple mennyire tolja az iCloud névre hallgató felhő alapú szolgáltatást, de direktbe egyetlen fotót se tudunk oda feltölteni – vagy minden képünket felmásoljuk, vagy egyetlen egyet se.

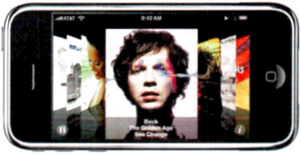
KONTAKTLISTÁK, KÖZÖSSÉGEK

A kapcsolatok kezeléséről az előző számban nem igazán esett szó, ami nem véletlen, hiszen ez a rész főleg az üzenetkezelés és a közösségi oldalak használatánál kerül előtérbe. iOS-nél a klasszikus telefonkönyvvel találkozunk, ahol rengeteg adatot megadhatunk – manuálisan. Ezzel szemben WP7 alatt a rendszernél már több ízben megtapasztalt integráltságnak lehetünk szemtanúi, ami azt jelenti a gyakorlatban, hogyha beállítottuk a Facebook, Twitter, LinkedIn, stb. fiókjainkat, akkor a rendszer képes a különböző közösségi médiák alatt megtalálható felhasználói profilok összevonására egy ún. Linked Contact profil alá. Ezek után egy adott emberről minden fontosabb

Az „okostelefon" már egyáltalán nem a telefonálásról, hanem a multimédiás- és közösségi tartalmak azonnali fogyasztásáról szól, és ebben mind a WP7, mind az iOS tökéletesen kiszolgálja a felhasználót.

A WP7 nagy előnye, hogy az operációs rendszer könnyen közös nevezőre hozható a közösségi szolgáltatásokkal.

Az Apple látványos Cover Flow nézete nem csak az iPodokat és az asztali gépeket hódította meg...



információ egyetlen „kártyán" foglal majd helyet, rögtön tudunk neki üzenni bármelyik általunk regisztrált csatornán, és az üzenetküldésnél is igyekszik a rendszer olyan megoldásokat felajánlani első körben, amelyek nem terhelik a felhasználó számláját (például SMS helyett Facebook üzenetet akar küldeni). Ezzel szemben az Apple-nél hiába van lehetőségünk manuálisan megadni barátaink Facebookon, illetve Twitteren használt felhasználóneveit, ezeket a rendszer nem képes automatikusan összeszedni a közösségi oldalakról, ráadásul, ha a Kapcsolatok panelről szeretnénk nekik üzenetet küldeni, akkor a rendszer mindig az adott média internetes oldalára navigál minket.

A LinkedIn támogatás még ennél is gyengébb, hiszen ilyen rész nincs a kontaktok profiljában, ráadásul, ha megengedjük a hivatalos LinkedIn alkalmazásnak, hogy az ottani kapcsolatainkat betegye a telefonon lévők közé, akkor hiába van egy azon embernek LinkedIn profilja és korábban a telefonon eltárolt mobilszáma, ezeket a rendszer nem képes összevonni még akkor sem, ha a két profilnév megegyezik (az összevonás manuálisan sem megoldható). Ez azt eredményezheti, hogyha van 100 ismerősünk a telefonkönyvünkben, akik közül 50-en fent vannak LinkedIn-en is, akkor nem 100, hanem 150 nevet fogunk látni a telefonunkon, melyből 50 nagyjából vagy teljesen meg fog egyezni. Egyedül a telefon beállításai között mondhatjuk meg a rendszernek, hogy a készüléken tárolt telefonszámok, e-mail címek és nevek alapján keressen a Twitteren lévő barátaink között képeket, illetve felhasználóneveket, majd ezeket sikeres találat esetén vegyse fel az illető telefonon található kapcsolati kártyájához. Bár külön nem emeltük ki, de természetesen, ha valaki úgy dönt, hogy nem szeretné kihasználni a WP7 integrálási képességeit, akkor bármikor kikapcsolhatja a különböző közösségi oldalakhoz tartozó profilok mutatását.

Habár a WP7 viszonylag fiatal rendszernek számít az iOS-hez és az Androidhoz képest, így is képes labdába rúgni a „nagy öregek" mellett.

Ingyenes alkalmazást keresel? Vagy fizetnél is érte? Több ezer vár rád az App Store-ban!

Sajnos csoportok létrehozására csak Windows Phone 7 alatt van lehetőségünk, így az egy kattintással kiküldött csoportos e-mailek, illetve SMS-ek iOS esetében egyesével történő címek, illetve telefonszámok hozzáadását jelenti. Szintén érthetetlen, hogy miért maradt ki az Apple rendszeréből a sikeres SMS kézbesítésről szóló jelentések megjelenítése.

A közösségi média és az integráltság utolsó lépcsőfokát a Windows Phone 7 Naptárjában találjuk meg, ahol a Facebookon létrehozott, illetve elfogadott eseményeknek a neve és időpontja is bekerül a rendszerünkbe. Természetesen mind iOS, mind WP7 alatt lehetőségünk van több kalendár használatára, ezeket különböző, de akár megegyező színnel is jelölhetjük, így amikor ránézünk a napi vagy heti teendőinkre, akkor látni fogjuk, mikor milyen jellegű eseményre vagyunk hivatalosak.

SZÁRNYAL AZ APPLE

Minden idők legerősebb negyedévét tudhatja maga mögött az iPhone-okat, iPadeket, illetve Macintosh számítógépeket gyártó amerikai vállalat. Steve Jobs halála után senki nem gondolta volna, hogy egy folyamatosan rekordokat elérő multinál ekkora bomba robbanhat.

Az előző üzleti negyedév sikereit ecsetelő bejelentés után a tőzsdén közel 8%-ot ugrott a cég részvényindexe, melynek hatására az Apple megerősítette első helyét a világ legértékesebb vállalatait tartalmazó listán. Talán a legbeszédesebb adat az, hogy az utolsó egy évben több iPhone-t adott el a cég, mint az azt megelőző négy évben összesen. Olcsóbb készülék tehát továbbra sem várható, szokás szerint a korábbi generációs modelleket vehetjük meg elérhetőbb áron a hazai szolgáltatóknál.

BEÁLLÍTÁS KÉRDÉSE

Ha a telefon beállítási lehetőségeire érzékenyek vagyunk, akkor a Microsoft rendszerét jelenleg nem nekünk találták ki, hiszen a testre szabás viszonylag limitált, amennyiben az iOS részletgazdag listájával állítjuk szembe. Nem látjuk értelmét a különböző funkciók összehasonlításának, illetve kiemelésének, hiszen bizonyos részüket már a mostani és az előző résznél is kitárgyaltuk, viszont két dologra mindenképpen felhívnánk a leendő WP7 felhasználók figyelmét. Az egyik az ún. Battery Saver funkció, amely 20%-os töltöttségi szint alatt kikapcsolja többek között az azonnali értesítéseket (push notifications), a többfeladatos rendszert (multitasking) és az ezeket nélkülözni képtelen szolgáltatásokat is. A másik a fényerővel kapcsolatos, amely meglepő módon csak három lépcsőben állítható (ezek közül sötétben már a legalacsonyabb is zavaróan fényes lehet egyes kijelző technológiák esetében). Nem igazán értjük miért, ugyanis ha automatikus fényerő szabályzásra állítjuk a telefont, akkor a rendszer képes a három lépcső közötti értékek használatára is.

Bár egy harmadik részt is lehetne publikálni a két rendszer hasonlóságaival, illetve eltéréseivel kapcsolatban, úgy gondoljuk, hogy az előző részt is beleszámolva ez az öt oldal elegendő információval kell, hogy szolgáljon ahhoz, hogy el tudjuk dönteni magunkban, melyik rendszer felé szeretnénk elindulni. Nyilván a személyes döntés érzelmi és divat alapú is lehet, illetve az iOS esetében legfeljebb öt különböző telefont kell megnéznünk ahhoz, hogy véleményt alkossunk, míg a Windows Phone 7-es készülékek tárháza hétről hétre gyarapodik, ha csak a különböző cégek bejelentéseit figyeljük. Ami ebből az öt oldalból kimaradt, az lényegében a játékokhoz kapcsolódó szolgáltatások bemutatása (XBOX Live, illetve Game Center), ami nem véletlen, hiszen ezekkel a megjelenésükkor már foglalkoztunk részletesebben. Végezetül annyit tennénk hozzá, hogy bárki bármelyik rendszert is választja a jövőben, a felhasználói élményben és a használhatóságban biztos, hogy nem fog csalódni. Azt viszont a tesztidőszak után bátran kijelenthetjük, hogy akik az egyikhez hozzászoknak, nagyon nehezen fognak átpártolni a másikhoz a teljesen eltérő megközelítés miatt.

AMD Radeon HD7970 teszt

Világuralmi küldetés teljesítve

180 ezer forint: ennyit kell kiadnunk, hogy elmondhassuk, a világ leggyorsabb videokártyája dolgozik PC-nkben. Az AMD Radeon HD7970 új alapokra épül és minden eddigi VGA-nál gyorsabb – erőlködés nélkül.

Az elmúlt évben nem sokat változott a videokártya piac, ami többeket arra engedett következtetni, hogy az AMD és az NVIDIA ellustultak, illetve hogy ez a GPU biznisz már nem is éri meg annyira. Pedig ebből egyik sem igaz! Mindkét cég visszazavarta fejlesztőit a laborokba, az ajtókat bezárták és meghagyták nekik, hogy addig ne dörömböljenek, amíg nem készítik el a világ leggyorsabb videokártyáját. Az AMD mérnökei végeztek hamarabb, így már januárban a polcokra került hazánkban is a legújabb csúcsragadozó, a Radeon HD7970.

ÚJRAKEZDÉS

Az új, Tahiti kódnéven fejlesztett grafikus chip az alapoktól lett újra felépítve, így teljes mértékben szakít az eddig használt VLIW működési móddal. A másik fontos újdonság, hogy az AMD a GlobalFoundries helyett a TSMC-vel gyártat, ráadásul a ma elérhető legfejlettebb, 28 nm-es gyártástechnológiával.

Az AMD új chipje ismét hatalmas számokkal operál, igazi monumentális alkotás. A 365 mm2-es chipbe a fejlesztők összesen 4,31 milliárd tranzisztort zsúfoltak, ami abszolút rekord. Ennyi tranzisztor elegendő volt arra, hogy összesen 2048 általános célú shader processzort állítsanak csatasorba, 128 textúrázó egységgel és 32 RoP-al a sor végén. A fejlett gyártástechnológiának köszönhetően mindehhez igen magas órajelek is társulnak: már a referencia HD7970 órajele is 1 GHz közelében van. Az új GPU-ban a VLIW végrehajtók helyett GCN (Graphics Core Next) modulok dolgoznak, amik tulajdonképpen már a CPU magjaihoz hasonlóan bonyolult, szuperskalár processzorok. A GCN-hez új utasításkészlet is tartozik, ami szakít az eddig használt VLIW-vel, és kifejezetten elősegíti a hatékonyabb általános célú felhasználást. Papíron négyszer gyorsabb tesszellációs motort is kapott az új chip, amit két, egymástól független, párhuzamosan dolgozó geometrikai egység biztosít. Az erős GPU-hoz megfelelő memóriarendszer is kapcsolódik. A 384 bit széles busz végén 3 GB kapacitású, effektív 5,5 GHz-es GDDR5-ös memória tárolja az adatokat.
Az új chip új szolgáltatásokat is hozott, amik közül több is igen hasznos újdonság. Ugyan egyelőre nem sok lap használja ki, de a HD7970 már PCI Express 3.0-án kapcsolódik a rendszerhez, ami elődjéhez képest megduplázott sávszélességet biztosít. A sokmonitoros üzemmód, az EyeFinity is kapott frissítést HD3D-s megjelenítéshez, a ZeroCore Power technológiával pedig elérték, hogy akár 3 wattra lecsökkenjen a kártya fogyasztása nyugalmi állapotban. Az új kártyacsalád immáron DirectX 11.1 kompatibilis, ami majd a Windows 8-cal érkezik meg hivatalosan, valamint a GPU-ba került egy fix felépítésű, dedikált H-264 kódoló is, amivel a filmtömörítés nagyságrendekkel felgyorsul.

MŰSZAKI ADATOK

- 14" kijelző
- 1600x900 felbontás
- Intel Core i5 2410M
- 6 GB RAM
- NVIDIA GeForce GT 555M
- 20 GB SSD, 500 GB HDD (Western Digital WD5000BEKT)
- 8 cellás Li-Ion akkumulátor
- NVIDIA GeForce GT 555M
- Ki- és bemenetek: 3 db USB (2db USB 3.0-ás), D-Sub, HDMI, DisplayPort, Ethernet, 9-in1 kártyaolvasó

TESZTPROGRAMOK KIRÁLYA

A mérésekhez elővettük az ismert tesztprogramokat és néhány hardverigényes játékot is. A 3DMark11 és az Unigine Heaven alatt remekelt a Radeon HD7970 és elkalapálta a mindeddig csúcstartó GeForce GTX580-at. A játékoknál már nem minden esetben volt ilyen egyértelmű a trónfosztás, például Dirt3 és Batman: AC alatt a két kártya azonos teljesítményt mutatott. Az AMD Radeon driveréről mindenképpen el kell mondanunk, hogy a teszt időpontjához képest is kb. 1 hónapos volt és abszolút bétás, vagyis a végleges, stabil meghajtó szoftvernél még várhatóan sok játék esetében tapasztalunk majd látványos gyorsulást. Ami a mérési eredményeket illeti, minden játék minimum 60 FPS közelében teljesített Full HD felbontás, magas részletesség és képjavító eljárások mellett is. A 100 FPS feletti értékek azt is jól mutatják, hogy a HD7970-nek nem okoz gondot akár három monitor meghajtása EyeFinity 2-vel, ráadásul a 3 GB-nyi villámgyors RAM kifejezetten hasznos az ilyen ultra nagy felbontásoknál. És a végére maradt a fogyasztás: a HD 7970 képes volt úgy letaszítani a trónról riválisát, a GTX 580-at, hogy mindeközben terheletlenül és teljes terhelés alatt is kevesebbet fogyasztott.

Az AMD tehát átvette a vezetést és ezzel a világuralmat, vagyis a DirectX 11.1-es Radeon HD7970 a leggyorsabb, egy GPU-s VGA a piacon jó fogyasztással, hasznos szolgáltatásokkal és egy új architektúrával, ami nagyon jól teljesít az újabb játékok, illetve egyéb (pl. video kódoló) szoftverek alatt is.

JELLEMZŐK ÉS TESZTEREDMÉNYEK

TERMÉK	ASUS ENGTX580 DCU II	ASUS Radeon HD7970	Gigabyte Radeon HD6970
Műszaki adatok			
Ár	153 990 Ft	179 800 Ft	100 200 Ft
GPU	GF110, 40 nm	Tahiti, 28 nm	Cayman, 40 nm
Memória	1536 MB GDDR5 (384 bit)	3 GB GDDR5 (384 bit)	2 GB GDDR5 (256 bit)
Shader, textúrázó, ROP	512, 64, 48	2048, 128, 32	1536, 88, 32
Órajelek (mag/shader/memória)	782/1564/4008 MHz	925/925/5500 MHz	880/880/5500 MHz
Mérési eredmények			
3DMark11 (Extreme)	X2174 pont	X2749 pont	X1897 pont
Battlefield 3	52,8 fps	61,3 fps	41,2 fps
Unigine Heaven 2.5 (Extreme)	786 pont	958 pont	611 pont
Dirt3	143,9 fps	142,6 fps	111,9 fps
Deus Ex Human Revolution	100,3 fps	132,9 fps	90,9 fps
Batman: AC	57 fps	57 fps	52 fps
Rendszerfogyasztás (min/max)	102/420 W	91/375 W	103/386 W

A következő szint: PLAYSTATION VITA

A már 2009 óta pletykált, következő generációs Sony kézikonzolt a japán cég 2011. január 27-én mutatta be PlayStation Vita néven, és a tavaly decemberi, japán start után február 22-től hazánkban is kapható lesz a készülék, amit nekünk már a premier előtt lehetőségünk volt kipróbálni.

A készüléket kézbe véve az ember első benyomása az, hogy valami egészen különlegeshez jutott hozzá. Ugyan a Vita több ponton is továbbörökíti az előző generációs PSP felépítését, a két analóg karnak, az 5"-os képernyőnek és a diszkréten elhelyezett gomboknak köszönhetően adott az újdonságérzet. A készülék vékonyabb, mint az elődje, ellenben kicsit szélesebb és magasabb is, ami természetes, hiszen a korábbinál nagyobb képernyőt kapunk. Tömeg tekintetében a Vita alulmúlja a PSP első változatát, azonban a 2000/3000-es verzióknál közel száz grammal nehezebb. Viszont ez korántsem jelenti, hogy nehéz lenne, ugyan érződik, hogy van súlya, de ennek ellenére jó kézbe venni, a kialakítás, az ergonómia kiváló, pár perc után tökéletesen belesimul a felhasználó kezébe. Az már egyéni ízlés kérdése, hogy mennyire tetszik a zongoralakk borítás és a szürke keret (szerintünk kifejezetten elegáns), az viszont kétségtelen, hogy a Vita nagyon jól össze van rakva, az illesztések stabilak, a csatlakozók, a kártyahelyek és gombok nagyszerűen beleolvadnak a keretbe, sehol nem lóg ki a lóláb, már a bekapcsolás előtt érezzük, hogy egy magas minőséget képviselő, precíz kütyüvel van dolgunk.

MŰSZAKI ADATOK

- négymagos ARM Cortex-A9 CPU
- SGX543MP4+ GPU
- 512 MB rendszer-, 128 MB videomemória
- kb. 182 x 18,6 x 83,5 mm-es méret
- 5" (16:9), 960x544 px, 16 millió szín, OLED érintőképernyő
- hátsó érintésérzékeny felület
- első kamera (0,3 mp), hátsó kamera (1,3 mp)
- beépített sztereó hangszórók és mikrofon
- SIXAXIS mozgásérzékelő rendszer (3 tengelyes giroszkóp, 3 tengelyes gyorsulásmérő) és 3 tengelyes elektronikus iránytű
- beépített GPS
- IEEE 802.11b/g/n wifi, Bluetooth 2.1+EDR, opcionálisan 3G chip

A FELSZÍN ALATT

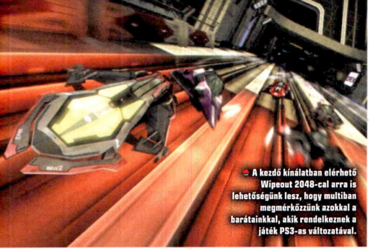
A világszinten 2005-ben debütáló PSP a maga korában igen impresszív teljesítménnyel bírt, és nincs ez másképp a Vita esetében sem. A felszín alatt egy négymagos ARM Cortex-A9-es processzor, 512 MB rendszer- és 128 MB videomemória, illetve egy szintén négymagos videoprocesszor dolgozik, és ez a felhozatal a kézikonzolos/mobil szegmensben meglehetősen jónak mondható, habár tény, hogy a jelenleg elérhető játékok közül egyelőre még csak az Uncharted: Golden Abyss és a Wipeout 2048 használja ki igazán a hardver erejében rejlő lehetőségeket. Szerencsére a mobil erőmű mellé egy gyönyörű kijelző is társul, a maximálisan 980x544-es felbontást bíró, 16 millió színben játszó 5"-os OLED kijelző lenyűgöző képet varázsol elénk – már persze akkor, ha az adott szoftver kihasználja a Vita erejét. A képernyő mindemellett érintésérzékeny is, és a Sony kézikonzolja ilyen tekintetben felveszi a versenyt az Apple csúcsminőségű termékeivel: azonnal érzékeli a mozdulatainkat és tökéletesen be is olvassa őket.

A PLAYSTATION VITA HIVATALOSAN 2012. FEBRUÁR 22-TŐL VÁSÁROLHATÓ MEG HAZÁNKBAN, A WIFIS MODELL ÁRA 79.990 FORINT

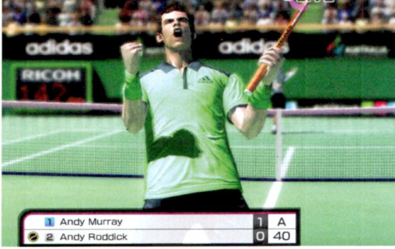
A Vita megújult menüjében, a LiveArea-ban csakis az ujjaink segítségével tudunk navigálni, a gombokat nem is használjuk, itt egyedül a PS-gombnak van funkciója, ugyanis azzal tudunk kilépni az elindított alkalmazásokból. A menüben jobbra és balra, illetve fel és le tudunk navigálni. Horizontálisan a legutóbb használt hat program érhető el pár ujjmozdulattal, míg vertikálisan a különböző funkciók (PS Store, böngésző, fényképek, beállítások, zene, videók, stb.) és a játékaink között tallózhatunk. A LiveArea-ban minden egyes program és játék egy-egy gömbként jelenik meg, és ez a PS Vita első olyan része, amin érzésünk szerint lehetett volna még egy kicsit csiszolni, ugyanis ha már adott egy kiváló minőségű kijelző, akkor illett volna úgy megoldani a legtöbbet használt főmenüt, hogy a helyenként kicsit gagyi megoldások (pl. a bántóan recés szélű ikonok és menük) ne szúrják a szemünket. Apróság ugyan, de egy ilyen készülék esetében fontos a legkissebb részletekre is odafigyelni.

Pozitív viszont, hogy a Sony gondolt azokra is, akik korábban még sosem találkoztak érintőképernyős készülékkel, így a Vitán alapból megtalálható a Welcome Park névre keresztelt programgyűjtemény, ami lényegében játékos minialkalmazások segítségével vezeti be a tulajdonosokat az érintőképernyő és a többi extra funkció (hangrögzítés, stb.) világába.

Persze nem csak az érintőképernyő „nagy szám" a Vitában, de a dupla analóg kar is, ami például egészen új löketet adhat a



A kezdő kínálatban elérhető Wipeout 2048-cal arra is lehetőségünk lesz, hogy multiban megmérkőzzünk azokkal a barátainkkal, akik rendelkeznek a játék PS3-as változatával.



PS VITA

POWER GOMB
Bekapcsolásra és kikapcsolásra szolgáló gomb, melynek rövid nyomva tartásával kapcsolhatjuk be, illetve kapcsolhatjuk ki a készüléket.

PS VITA KÁRTYAHELY
A PlayStation Vitás játékok már nem UMD-n, hanem speciális memóriikártyán (PlayStation Vita card) érkeznek, és ebbe a foglalatba helyezhetjük be a őket.

ALKATRÉSZ BEMENET
Felnyitható panel, ami mögött egy csatlakozót találunk. Ezen a bemeneten keresztül csatlakoztathatunk különböző kiegészítőket a PS Vitához.

BAL RAVASZ

JOBB RAVASZ

D-PAD
Hagyományos iránygombok: fel, le, jobbra, balra. Csak a játékokban van szerepük (programonként változó), a menürendszerben (Live Area) nem használjuk őket.

ELÜLSŐ KAMERA
Elülső, 0,3 megapixeles kamera, amellyel maximum 640x480-as felbontású fotó készíthető.

BAL ANALÓG KAR

PS GOMBOK
Hagyományos PlayStation-gombok: háromszög, kör, x és a négyzet. Csak a játékokban van szerepük (programonként változó), a menürendszerben (Live Area) nem használjuk őket.

BAL OLDALI HANGSZÓRÓ

JOBB OLDALI HANGSZÓRÓ

KIJELZŐ
5"-os, érintésérzékeny, maximum 960x554-es felbontásban működő, 16 millió színű OLED képernyő.

JOBB ANALÓG KAR

START GOMB

PS GOMB
PlayStation gomb, amelyet a legtöbbször arra fogunk használni, hogy egyetlen érintéssel kilépjünk bármilyen éppen futó programból.

SELECT GOMB

HÁTSÓ ÉRINTÉSÉRZÉKENY FELÜLET

HÁTSÓ KAMERA
Hátsó, 0,3 megapixeles kamera, amelylyel maximum 640x480-as felbontású fotó készíthető.

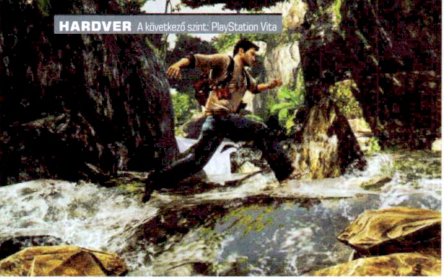
BEÉPÍTETT MIKROFON

FÜLLHALLGATÓBEMENET

MEMÓRIAKÁRTYA BŐVÍTŐHELY
A boltban megvásárolt játékok speciális memóriakártyán érkeznek (PlayStation Vita card), a PlayStation Store-ból letöltött tartalmakat pedig szintén speciális memóriakártyákra (PSVita memory card) menthetjük. Ezeknek a mérete 4 GB-tól 32 GB-ig terjed.

TÖBBFUNKCIÓS CSATLAKOZÓ
Egyrészt a hálózati csatlakozó, másrészt az adatkábel bemenete. A töltő praktikus kialakításának köszönhetően az egyik vezeték egyben USB-s adatkábel is.

A PSP-vel ellentétben a PS Vita már nem támogatja a cserélhető akkumulátorokat. A beépített telep folyamatos játék mellett nagyjából 3-5 óra alatt merül le (ez függ a wifitől, a képernyő fényerejétől és a hangerőtől is), 5 óráig képes folyamatos videolejátszásra, és nagyjából 9 órán át képes zenét lejátszani.



Nem csalás, nem ámítás, az Uncharted: Golden Abyss grafikája így néz ki PS Vitán

A dupla analóg karnak köszönhetően szinte minden játék könnyebben irányítható

kézikonzolos FPS-eknek, hiszen a korábbi, D-pades/egy analóg karos megoldás nem igazán felelt meg a belső nézetes játékoknak. Aztán adott még a két beépített kamera, egy elöl (0,3 megapixel), egy pedig hátul (szintén 0,3 megapixel), amelyek ugyan nem teszik alkalmassá a Vitát valóban minőségi és igényes fotók elkészítésére (hiszen a maximum felbontás 640x480 pixel lehet, ami 2012-ben azért már igencsak karcsú), azonban tökéletesen kiszolgálják az augmented reality támasztotta igényeket, és egészen új elemeket képesek bevinni az unalomig ismert játékmenetekbe – a Vitás Unchartedben például akadt olyan titkosírás, amit csak akkor tudtunk elolvasni, ha a fény felé fordítottuk a konzol kameráját, és ez még csak egy a számos ötletes megoldás közül.

Ugyanígy a hattengelyes mozgásérzékelés sem parasztvakítás, csakis a fejlesztőkön múlik, hogy miképp használják ki ezt a képességet, a Golden Abyssban például a Sixaxis használatával tudtuk Nathant egyensúlyban tartani, mikor egy farönkön mászott át, de akár a célzást is pontosíthattuk a segítségével. Végül érdemes még szót ejteni a hátsó érintőfelületről is, ami elsőre talán tényleg túlzásnak tűnik, de egy kis kreativitással ezt is könnyedén bele lehet szőni a játékmenetbe, például úgy, hogy az Unchartedben a hős felmászik az elé kerülő kötélen, ha két ujjunkkal a mászás mozdulatait imitáljuk a hátsó panelen, a Little

Nem csak az Uncharted, de a WipeOut Vitás kiadása is szemet gyönyörködtető.

A februári kínálatban a tavalyi év legjobb platformere, a Rayman Origins is elérhető lesz

Deviantsban pedig egyszerre kellett használni a két érintésérzékeny felületet, csak így tudtuk csúzlimódszerrel kilőni a hősünket. A Vita lehetőségei tehát valóban szélesek, már csak az kell, hogy a programok nagy része tényleg ki is használja ezeket a képességeket.

KÖZÖSSÉG MINDENEK FELETT

A műszaki adatokból jól látszik, hogy a Sony igyekezett szinte mindent belepakolni a Vitába, egyedül a 3D hiányzik, már ha valakinek hiányzik egyáltalán (nekünk nem). 2012-ben azonban a hardveres kiépítettség már rég nem minden, a szoftveres támogatottságnak is megfelelőnek kell lennie, és itt most nem a játékfelhozatalra gondolunk. Már a PSP sem csak egy sima játékgép volt, idővel valódi hordozható multimédiás eszközzé nőtte ki magát, és vélhetőleg a Sony is érzi az elmúlt években megerősödött új irány, az ilyen-olyan alkalmazások fontosságát. Böngésző például már ezúttal is alapból található a gépen (habár a gyorsasága még közel sem tökéletes), letölthető továbbá a Twitter, a Foursquare, a Skype, a Facebook és Flickr alkalmazás, és nem kell nagy jósnak lenni ahhoz, hogy kitaláljuk, a jövőben egyre nagyobb szerep jut majd a népszerű közösségi szolgáltatások (Tumblr, stb.) kifejezetten Vitára fejlesztett változatainak (amelyeket értelemszerűen a PlayStation Store-ból lehet majd letölteni). A Sonynak elemi érdeke, hogy a készülék minél több igényt elégítsen ki, és a felhasználó is akkor jár a legjobban, ha a játék mellett még számos más célra is tudja használni a Vitáját.

Az elmúlt évek trendjei a játékos, mint egyén szintjén is tettenérhetőek az új konzolon, ugyanis minden Vitán létre kell hozni egy profilt (egy gépen pedig csak egy profil lehet), és a készülék már az első pillanattól „méri a teljesítményünket", tárolja az eredményeinket, és természetesen már itt is özönlenek a Trophyk játék közben. Ezek az eredmények persze semmit nem érnek, ha csak mi látjuk őket, így a Sony megalkotta a Near névre hallgató szoftvert, amely a Vita wifi és GPS (ez utóbbi csak a 3G-s kiszerelésben) képességeit kihasználva képes feltérképezni a környezetünket (akár több kilométer távolságban is), és megmutatja, hogy van-e másik Vita tulaj a közelünkben. A beállítások segítségével a játékosok szabályozhatják, hogy a többi felhasználó mit lásson a profilukból, a teljes kitárulkozás és a totális elzárkózás is lehetséges, de a lényeg, hogy könnyen és egyszerűen vehetjük fel a kapcsolatot a többi felhasználóval, láthatjuk mivel játszanak, milyen eredményeket értek el, ami aztán eredményezhet közös játékot, sőt, programtól függően akár mindenféle játékon belüli tartalmakat is megoszthatunk egymással.

JÁTÉK A LELKE MINDENNEK

Mit sem ér azonban az ezernyi extra funkció, a letölthető alkalmazások tömkelege, ha nincs megfelelő játéktámogatás a hardver mellett. Ugyan a számok tükrében a Vita nem panaszkodhat, hiszen már a megjelenés pillanatában

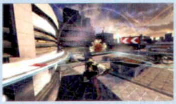
A zongoralakk-borítás és a szürke keret igazán elegánssá varázsolja a PS Vitát, és a hatást tovább erősítik a diszkréten elhelyezett gombok, és az éppen kellő méretű analóg karok. A Vita dizájnja egyszerre praktikus és kellemes látvány a szemnek.

VITÁS JÁTÉKKÍNÁLAT

A PlayStation Vita hivatalos premierjekor nagyjából húsz, kifejezetten az új konzolra készült játék lesz megvásárolható a hazai boltokban. Ezekből válogattuk most össze nektek azokat a címeket, amelyekre minden friss Vita tulajdonosnak érdemes lesz odafigyelnie.

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
A jelenlegi felhozatal legütősebb címe. Ha látni akarod, hogy mire képes a Vita, akkor ezt válaszd. És még a játékélmény is pazar.

RAYMAN ORIGINS
A tavalyi év legjobb platformere PS Vitára is ellátogat. Ha szereted a műfajt és az élvezetes, hosszú játékmenetet, akkor ezt nem hagyod ki.



WIPEOUT 2048
A legendás versenyjáték cross platform megoldásának köszönhetően a multiban akár PS3-on versenyző játékosokkal is megküzdhetünk.

LITTLE DEVIANTS
Elsőre talán érdektelennek tűnő minijáték-gyűjtemény, ami szórakoztató, és a Vita szinte minden funkcióját tökéletesen kiaknázza.

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
A nagysikerű verekedős széria megkapja a Vitás portját is, így a kézikonzolon sem maradunk látványos akciók, Marvel-szuperhősök és Capcom-karakterek nélkül.

legalább 15 szoftver volt elérhető mellé, ezek közül csak kevés (Uncharted: Golden Abyss, Virtua Tennis 4, Little Deviants) program ugrotta meg a játékosok ingerküszöbét. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy nem volt ez másképp korábban sem, legyen szó akár a kézi- (PSP) vagy az asztali konzolokról (PS2, PS3), és jelenleg már több mint ötven cím van bejelentve a Sony új konzoljára, ami azt jelenti, hogy az év végére dúskálni fogunk a Vitás programokban, arról nem is beszélve, hogy az amerikai/európai premierre a PlayStation Store-t is felkészítik, ahonnan PSP-s játékok egész garmadája lesz letölthető. Ami az eljövendő Vitás címek minőségét és technológiai színvonalát illeti, nehéz lenne jósolni, de az elsők között debütált Uncharted: Golden Abyss (tesztünk az 59. oldalon olvasható) igazi bíztató darab, és biztos, hogy más is képes lesz olyan kiváló, mind technikailag, mind játékmenetében élvezetes programot összehozni, mint Sony „házi csapata", a Bend Studios.

MILYET VÁLASZTHATOK ÉS MENNYIÉRT?

A PlayStation Vita 2012. február 22-től vásárolható meg Magyarországon, viszont ha az ember előrendeli a Sony legújabb kézikonzolját, akkor különböző akciók keretében extra pénztárcához vagy fülhallgatóhoz és letölthető tartalmakhoz juthat. Akárcsak a világ többi táján, a PS Vita hazánkban is kétféle csomagban kerül forgalomba, wifis és wifis + 3G-s változatban – ez utóbbi esetében egy extra SIM kártya segítségével bárhol és bármikor online lehetünk a 3G-s hálózat segítségével. A készülékek árai a hivatalos forgalmazóknál a következő képpen alakulnak:

PlayStation Vita wifivel: 79.990 Ft
PlayStation Vita wifivel és 3G-vel: 99.990 Ft

A játékok árai változóak, a skála 8.990 forinttól egészen 14.990 forintig terjed, a legtöbb pénzt az Uncharted: Golden Abyssért kérik el a boltban.

A PLAYSTATION VITA ÁRA ELSŐRE IGEN SOKNAK TŰNHET, DE HA HOSSZÚ TÁVON GONDOLKODIK AZ EMBER (AKÁR 6-7 ÉVBEN), AKKOR MÁRIS NEM TŰNIK OLYAN VÉSZESNEK

VENNI VAGY NEM VENNI?

Végezetül jöjjön az örök kérdés: érdemes-e már az elején részesévé válni a PS Vita élménynek? Konkrét válaszunk nincs, hiszen mindenki maga kell, hogy eldöntse: a gép képességei és a hazai megjelenéskor elérhető játékok (nagyjából húsz cím) vannak-e annyira csábítóak, hogy kifizesse a gépért a premier árat. Ez utóbbi nem csekély, hiszen az alap Wifis verzióért 79.990 forintot kell leszurkolni. Ez az összeg persze idővel csökkenni fog, sőt, előbb-utóbb megjelennek majd a különböző bundle csomagok is, szóval aki türelmes, az a mostaninál jóval kedvezőbb feltételek mellett is hozzájuthat majd a Vitához.

Minden funkció egy apró gömb a menüben, ami egyrészt picit gyerekes, másrészt a kidolgozás sem tökéletes.

Az biztos, hogy a PS Vita egy igen meggyőző kézikonzol, valóban egy újabb szint a mobil eszközök területén, mind a hardver, mind az elérhető funkciók terén. Cikkünk ezekből igyekezett ízelítőt nyújtani, s ugyan a hazai PlayStation Store hiányában még nekünk sem sikerült mindent kipróbálnunk, azért az látszik, hogy hosszú távon érdemes számolni a Vitával, és ha az első körben még nem is szerzitek be, a jövőben érdemes lesz figyelemmel kísérni a kütyü „életét", ugyanis biztosak vagyunk benne, hogy számos egyedi és szórakoztató program fog napvilágot látni erre a platformra.

ÁLOMPC

GURU

2012 A PC ÉVE

Nem könnyű a dolga annak, aki mostanában szeretne új PC-t vásárolni. Sem az AMD, sem az Intel nem indította még útjára 2012-es processzor modelljeit, de azt már tisztán látni, minek van jövője és minek nincsen. Az AMD-nél továbbra is a belépőszint erős, akár az AM3+-ra, akár az FM1-re szavazunk. A CPU-kal és a jövőképpel már nem ilyen egyszerű: az AM3+-ba igazából már Bulldozer illene, de ahogy a tesztek mutatták, az új AMD CPU nem váltotta be maradéktalanul a reményeket, az FM1-es Llano processzorok pedig nem igazán hoznak újat az Athlon II-khöz képest, ráadásul a platform jövője is kérdéses. Az Intelnél éppen platformleépítések ideje van: az LGA775/1156/1366 modellekkel teljesen leállnak a gyárak, és lassan a 1155-nél is megkezdődik a tisztogatás, hogy legyen hely az LGA2011-es Sandy Bridge-E-nek és az Ivy Bridge-nek – a harmadik generációs Core i CPU-k azonos árakon, még alacsonyabb fogyasztással, még jobb teljesítményt fognak nyújtani.

BASIC

Igen jó hírünk van ebben a hónapban: lapzártánkkor az euró árfolyam sokat javult, és ez szerencsésen meglátszik az árakban is. Belépőszintű játékos konfigurációnknál nem sokat változtattunk, a videokártyából pakoltuk a PC-be más gyártó termékét, illetve a 320 GB-os HDD-t cseréltük alig 1-2 ezer forint extra kiadásért cserébe 500 GB-osra. A ház+tápegység kombináció ebben a hónapban még megmaradt, ám a jelek azt mutatják, következő hónapban már más megoldás után kell néznünk. Aki már most is csak nehezen jutna hozzá, választhat egy olcsóbb, de jól megépített házat, és hozzá mondjuk egy 4-500 wattos FSP/Chieftec/Raptoxx tápegységet.

Alaplap	ASRock H67M	21 700 Ft
Processzor	Intel Pentium G860	24 200 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	6 200 Ft
Videokártya	XFX Radeon HD6770 1 GB	27 900 Ft
Merevlemez	Seagate 500 GB 7200rpm	20 900 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Gigabyte GZ-PB Fekete 420W	13 700 Ft
Táp	-	
Összesen		118 800 Ft

GAMER

Ezen az összeállításon nem változtattunk, mivel a Core i5-ös, négymagos processzor továbbra is kiváló teljesítményt nyújt minden feladathoz, a P67-es alaplappal pedig a következő generációs Core i CPU-kra is garantáltan továbbléphetünk majd. A videokártyák árai sajnos nem akarnak mérséklődni, ezért nem fért bele az árba a Ti változat, ám a sima GTX 560 is képes minden játékot Full HD felbontás és magas részletesség mellett minimum 30 fps-sel megmozgatni. Aki 60 fps alatt nem hajlandó játszani, annak mégis a Ti modellre, vagy esetleg egy Radeon 6950-re kell szavaznia. Persze itt is érdemes lehet várni egy kicsit, hiszen hamarosan kaphatóak lesznek a 7-es szériába tartozó Radeonok, és érkeznek az új GeForce-ok is.

Alaplap	MSI P67A-C43	23 300 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2400	50 100 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2	2 600 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB DDR3-1333MHz	12 600 Ft
Videokártya	MSI N560GTX 1 GB	48 600 Ft
Merevlemez	Seagate 500 GB 7200rpm	20 900 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 800 Ft
Táp	FSP Hexa 500W	14 000 Ft
Összesen		189 100 Ft

ULTRA

Néhány hónap alatt nem változott az asztali PC-k abszolút csúcstartója, az LGA2011-es platform: továbbra is hihetetlenül drága mind az alaplap, mind a processzor, ráadásul a platformköltség is magas. A legújabb LGA2011-es CPU, a Core i7-3820 azonban más tészta: sokkal olcsóbb, mint 6 magos testvérei és kiválóan tuningolható – léghűtéssel sem jelenthet gondot a 4,8-5 GHz elérése. Ezen az órajelen pedig elképesztő teljesítményt nyújt egy ilyen rendszer. Mi mégis megmaradtunk az LGA1155-nél, a kiváló jövőállóság, a választék és az árak miatt is. Ki kell emelnünk itt, hogy az SSD olcsóbb lett, viszont a felsőkategóriás VGA lassan kifut, helyette pedig érkeznek a Radeon HD7000-es modellek.

Alaplap	ASUS P8P67 LE	29 800 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	57 800 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 700 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	14 000 Ft
Videokártya	ASUS EAH6950 2 GB DirectCU II	78 100 Ft
Merevlemez	WD 1,5 TB 5400 rpm	29 900 Ft
SSD	OCZ Vertex 3 120GB	50 100 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Thermaltake Dokker BlacX	17 200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	22 000 Ft
Összesen		315 800 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Idén – több piaci előrejelzés szerint is – végre megfizethető árkategóriába csúszik be a mára kiforrott SSD-technológia, és karácsonyra akár felére, harmadára is eshetnek az árak. Ha ehhez még a HDD piac vergődését is hozzávesszük, nem is lehet kétséges, hogy az SSD-knek most jött el az idejük, hogy bizonyítsanak. Az ellátás ezen a téren zökkenőmentes, a kínálat már most hatalmas és egyre több az új generációs modell is. Aki SSD-t választ, már mindenképpen SATA6G típusút válasszon, és minimum 64, de ha teheti, inkább 90-128 GB-os modellt – ezeken az oprendszer mellett kedvenc programjai is könnyedén elférnek majd.

KINGSTON OCZ

V+ 200 120 GB V

46 200

ALTERNATÍVA OCZ Vertex 3, 120 GB 50 100 Ft

VGA

Idén már nem lazsálnak a GPU gyártók, az új generációk még alacsonyabb fogyasztást, még szebb és gyorsabb 3D-t hoznak. Jelenleg a HD7970 a videokártyák királya, de ezt meg is kell fizetnünk. Ennél sokkal barátságosabb árcédulát akasztottak a 7950-es modellre, ám a legtöbb felhasználónak még ez is drága lesz. Hamarosan megérkeznek a boltokba a HD7700-as és kisebb modellek is, amiknél várhatóan ugyancsak jobb ár/érték aránnyal fogunk találkozni. Amíg azonban az új modellek csak nehezen szerezhetők be, addig érdemes a régebbi generációt is figyelni, hiszen sok cég ilyenkor próbálja kisöpörni a raktárban ragadt készleteit.

MSI

N560GTX 1 GB

48 600 Ft

ALTERNATÍVA XFX Radeon HD6770 1 GB 27 900 Ft

MONITOR

A Full HD már nem számít luxusnak, ráadásul a legtöbb játékot már egy középkategóriás kártya is képes élvezhetően megmozgatni ekkora felbontásban (1920×1080). De már terjedőben van a monitorok egy újabb generációja, ami eddig csak masszív árprémiumért volt elérhető. A Full HD felbontás feletti monitorok 2560×1440 pixeles paneleket kaptak, vagyis meghajtásukhoz erősebb VGA kell (és dual link DVI vagy DisplayPort kapcsolat), cserébe azonban hihetetlenül szép és nagyfelbontású képet adnak. Persze ehhez átmérő is kell, mondjuk legalább 27 col.

SAMSUNG

S27A850

189 300 Ft

ALTERNATÍVA Dell UltraSharp U2412M 73 100 Ft

MEREVLEMEZ

Minden hír és újdonság az SSD-ről szól mostanában, ha pedig valaki a merevlemezek után érdeklődik, csak panaszt, apadó tartalékokat és elképesztő árakat hall. Elég egy pillantást vetni a hazai kínálatra, máris láthatjuk, hogy a helyzet nem sokat javult, sőt, egyesek szerint még romlott is. A 250-320 GB-os modellek még mindig 19-22 ezer forint körül járnak, néha-néha azért 500 GB-os HDD-t is el lehet csípni ebben az ársávban. A nemrég még átlagosnak tekinthető, 1-2 TB-os, 7200 rpm-es modellek elérhetetlenül drágák: a mi favoritunk a WD Caviar Blue 10EALX, ami stabilan tartja a 30 ezer forint körüli árát.

SEAGATE

500 GB 7200rpm

20 900 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm 31 700 Ft

ALAPLAP

A múlt hónapban megjelent LGA2011-es alaplapoknál minden cég beleadott apait-anyait, hogy lélegzetelállító extrákat zsúfoljon új lapjaira (plusz SATA6G RAID, USB 3.0 vezérlő, Creative hangchip, nyolc DIMM foglalat, Bluetooth és Wi-Fi N vezérlők). Ehhez jöttek a saját fejlesztések, a csillogó, grafikus BIOS-ok, az aprólékos tuningopciók és a látványos segédprogramok. Ha nem is az LGA2011 a kiszemelt platformunk, érdemes ezeket az extrákat átböngészni, mert mi mérget veszünk rá, hogy a hamarosan megjelenő, új generációs LGA1155 lapoknál is találkozhatunk majd velük. Mindeközben ismét megemlítjük AMD FM1-es platformját – belépőszintre az az ideális választás.

GIGABYTE

A75M-S2V

16 000 Ft

ALTERNATÍVA Asus P8P67 LE 29 800 Ft

PROCESSZOR

Az Intel hivatalosan is leállítja régebbi platformjait, így sok processzor eltűnik a boltok kínálatából. Az AMD-nél ugyan még találhatunk kereskedőket, akik állítják, hogy beszereznek régebbi Athlon II/Phenom II processzorokat, de ezek nem lesznek olcsók. Érdemes a Bulldozer alapú, új modelleket választani AM3/AM3+ platformokon, vagy ha ezt nem támogatja alaplapunk, a használtpiacon körülnézni, esetleg alaplapostul váltani egy újabb platformra. Az Intelnél mindenki a következő generációra vár, azonban addig is kaptunk egy érdekes, új CPU-t. Az LGA2011-es Core i7-3820 alapjáraton hozza egy Core i7-2600K teljesítményét, azonban tuningolva elérhetjük akár a Core i7-3960-as teljesítményét is.

INTEL

Core i5-2400

50 100 Ft

ALTERNATÍVA AMD A6-3500 21 400 Ft

LEGÓT AZ ŰRBE!

A kanadaiak mindenre képesek...

Ugyan nem először történik meg, hogy Lego minifigek indultak űrutazásra, hiszen tavaly a NASA három alumíniumból készült figurát küldött el a Jupiterre (várhatóan 2016-ban érnek majd oda), azonban idén januárban esett meg először, hogy amatőrök igyekeztek egy Lego embert az űrbe juttatni. Két kanadai diák, Matthew Ho és Asad Muhammed egy tavalyi MIT kísérlettől ihletet kapva döntötték el, hogy megpróbálják a lehető legmagasabbra juttatni a kis műanyag játékot. Az „űrutazás" megszervezése több mint négy hónapot vett igénybe, és a srácok beszámolója szerint a szerencsés visszaérkezést segítő ejtőernyő elkészítése okozta a legnagyobb problémát (ami valahol érthető, hiszen a fiúk kézzel varrták a landolást biztonságossá tévő kiegészítőt). Az expedíció amúgy mindössze 400 dollárt emésztett fel, és a két 17 éves fiatal, bárki számára elérhető eszközökből rakta össze a projektet.

A minifiget egy meteorológiai léggömbre erősítették, a szerkezetet felszerelték négy kamerával és egy mobiltelefonnal, majd héliumot töltöttek a léggömbbe, és már indulhatott is az expedíció. A fiúk a start előtt figyelembe vették az időjárást is, majd egy focipályán útjára engedték a szerkezetet. A figura nyomon követése egészen 7 kilométerig gond nélkül zajlott, akkor azonban a ballonra erősített telefon végleg elvesztette a térerőt (továbbá a GPS jel is megszűnt), és egy ideig úgy tűnt, hogy a kísérlet értékelhető végeredmény nélkül zárul. Egy kicsit később azonban az egyik srác okostelefonja ismét elkezdte venni a minifig jelét, és (utólag) kiderült, hogy a kis fickó egészen 24 000 méteres magassági jutott, ott a léggömb kidurrant, a figura zuhanni kezdett, és a felbocsátási ponttól mintegy 120 kilométerre ért földet. A szerkezet szerencsésen túlélte a visszautat, a srácok végül rá is bukkantak a sokat megélt minifigre, és a kamerák segítségével rögzített utazás részleteit megosztották a nagyvilággal is. Ha te is kíváncsi vagy rá, hogy milyen az, mikor egy Lego minifigura hihetetlen magasságokba jut, akkor írd be a böngésződbe ezt a linket: **http://bit.ly/wrR3aV**

MÉG TÖBB INGYENES WIFIT A MAGYAR VONATOKRA!

Az emberek a vonatokon is interneteznének! Döbbenet.

A különböző netbookok, okostelefonok és tabletek térnyerése hazánkban is egyre nagyobb, és ha az ember már rendelkezik ilyen készülékkel, akkor használni is szeretné azt, főleg akkor, ha rengeteg idő akad a készülék nyomkodására – mondjuk pont utazás közben. Habár a hazai kötöttpályás utazást biztosító MÁV-ról igen ritkán nyilatkozik az ember pozitívan, ezúttal túlzás nélkül kijelenthető, hogy igyekeznek megfelelni a technokrata utazóközönség igényeinek. A személyszállításért felelős MÁV-Start Zrt. 2011 szeptemberétől több szerelvényén is díjmentesen biztosítja az utasoknak a vezetéknélküli internetelérést, novemberben

MÁV-START

pedig egy kérdőíves felméréssel kutatták, hogy pontosan mekkora igény van a vonatos wifire. A beérkezett adatok feldolgozását követően kiderült, hogy a szolgáltatást igénybe vevő utasok több mint 40%-ának nincs mobilinternetes elérhetősége, így tényleg praktikus (és meglehetősen utasbarát), ha a szerelvények ingyenesen elérhető wifi-hálózattal rendelkeznek. A bárki számára hozzáférhető hálózat bevezetést követően a cég az adatforgalmat is mérni kezdte, ami hónapról-hónapra 30-40%-os növekedést mutat, az első négy hónapban például több mint 510 GB-nyi adatforgalmat bonyolítottak le a wifivel felszerelt vagonok. Az egyidejűleg mért legnagyobb csatlakozási szám eddig 240 volt, és a hálózatot használók háromnegyede laptoppal vagy netbookkal érte el az internetet, míg a maradék egynegyed valamilyen mobileszközt használt.

A MÁV-Start, látván a növekvő érdeklődést, tervbe vette a teljes Intercity hálózat wifi-rendszerének kiépítését, és ezzel egyidejűleg bővítik a kocsikban elérhető 230 voltos konnektorok számát is. A vezeték nélküli internet elérésre jelenleg tíz InterCity kocsiban van lehetőség, ezek a járművek Budapest Keleti pályaudvar, Miskolc, Nyíregyháza, Debrecen és Budapest Nyugati pályaudvar viszonylatában közlekednek. Továbbá az ingyenes wifi elérhető a Délibáb-, a Borsod-, a Kócsag- és a Sajó InterCity szerelvények felmatricázott kocsijaiban is.

írta: Bate

VÍZÁLLÓ TABLET

Most már a víz alatt is facebookozhatunk

A január elején megrendezett CES-en (Consumer Electronics Show) számos cég mutatott be vadabbnál vadabb kütyüket, de a pálmát nagy valószínűséggel a Toshiba viszi el, hiszen ők egy olyan tabletet állítottak ki, amelynek a fő erénye az volt, hogy könnyedén ellenáll a víznek. Hogy a táblagép képességeit megfelelően szemléltessék, a kütyüt szinte végig egy vízzel teli akváriumban tartották, így tényleg mindenki meggyőződhetett róla, hogy a szerkezet bírja a meglehetősen nedves környezetet. Slussz poén, hogy a Toshiba szakemberei szerint a búvártabletet vezeték nélkül is lehet tölteni. Az újságírói kérdésekre pedig, hogy mégis mikor szeretnék forgalomba hozni ezt a fura kütyüt, a japán cég munkatársai azt válaszolták, hogy egyelőre nincs tervbe véve az árusítás, csak szerették volna megmutatni, hogy ők bizony már ilyet is tudnak.

MÁR LÉTEZIK A CÉLKÖVETŐ LÖVEDÉK

Vajon a sarkon is befordul?

A jelenlegi FPS-felhozatalból épp a Syndicate rendelkezik olyan fegyverrel, amely a célpont bemérése után képes követni az ellenfelet, azonban ez a technika már nem csak a videojátékokban létezik, ugyanis az amerikai Brian Kast és Red Jones szabadalmaztatott egy olyan lövedéket, amely egy beépített processzornak, a különleges, darts-szerű felépítésnek, és a mozgatható szárnyaknak köszönhetően a fegyver elsütése után, mozgás közben is képes irányt változtatni. A speciális (és meglehetősen futurisztikus) lövedéket már tesztelték terepen is (persze nem valódi háborús konfliktusban), ám annyiban még messze vagyunk a Syndicate-ben látható „intelligens" töltényektől, hogy a valóság célkövető lövedéke csakis akkor talál célba, ha a fegyver kezelője folyamatosan a célponton tartja a lézeres irányzékot.

Az elmúlt években akad néhány cég, akik a Steve Jobs- és az Apple-mániát úgy igyekeztek meglovagolni, hogy figurákat gyártottak az almás cég (egyik) alapítójáról. Habár az Apple minden esetben keményen fellépett a gyártókkal szemben, az In Icons nevű cég vette a bátorságot, hogy Jobs halála után piacra dobjon egy meglepően élethű, öltöztethető, mozgatható és cserélhető kezekkel rendelkező Steve babát. A figura persze nem volt sokáig forgalomban, ugyanis az Apple és Jobs családja azonnal ügyvédek garmadáját küldte a gyártóra, aki rövid idő után le is állt az „akciófigurák" gyártásával. Persze jó párat még így is eladtak, és ezek a példányok már egészen durva összegekért cserélnek gazdát a különböző aukciós oldalakon...

Az önhűtő üdítősdoboz elképzelése egyáltalán nem új, hiszen a Pepsi már 1998-ban próbálkozott vele, azonban felhagytak az ötlettel, mivel akkor még nem tudtak környezetbarát technológiát kidolgozni. Ennek azonban most vége, ugyanis Amerikában még az idén forgalomba kerül a West Coast Chill nevű energiaital azon változata, amelynek a tetején lesz egy kis fül, amit elhúzva a doboz nagyjából három perc alatt kellemesen hűvösre változtatja a megvásárolt itóka hőmérsékletét. Habár a technológiai háttér még nem tisztázott, a gyártó cég szerint ezúttal teljesen környezetbarát megoldásról van szó. Az első dobozok Dél-Kaliforniában és Las Vegasban kerülnek majd forgalomba, darabonként 2,95 dolláros áron.

Habár sokan állítják, hogy az amerikai álom már nem létezik, a Facebook nemrégiben erre is rácáfolt. Sean Parker (a Facebook akkori elnöke) még 2005-ben kérte meg David Choe graffitiművészt, hogy fesse ki a cég irodáit. Mivel azidőtájt még nem vetette fel a pénz a közösségi oldalt, így fizetség gyanánt Choe részvényeket kapott Parkeréktől. Nem tudni, hogy a graffitis sejtette-e, hogy egyszer még nagyot fog durranni a Facebook, de most tutira örül annak, hogy elfogadta az akkori ajánlatot, ugyanis a dekorálásért kapott részvénypakk a Facebook tőzsdei bevezetését követően 200 millió dollárt fog érni, ami összességében nem egy rossz pénz azért, hogy néhány doboz festékkel összefújkált egy irodányi falat...

A japánok kicsit őrültek, ezt bizonyítja a Japán Tudomány és Technológia Ügynökség legújabb fejlesztése is, aminek az eredményeképpen olyan „okos" fülhallgatókat sikerült megalkotni, amelyek a rajtuk elhelyezett proximity szenzoroknak köszönhetően pontosan tudják, hogy melyik fülünkbe helyeztük az univerzális (azaz mindkét fülbe tökéletesen passzoló) dugókat, így történjék bármi, a jobb fülünkben mindig a jobb hangsáv, a bal fülünkben pedig mindig a bal hangsáv fog szólni. Sőt, a kütyü még azt is érzékeli majd, ha megosztjuk a fülhallgatót egy barátunkkal, ilyenkor átvált monóba, így kizárva, hogy az egyik fél csak a jobb, a másik pedig csak a bal hangsávot hallja. Elképesztő, nem igaz...?

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOP DIABLO III-HOZ

Laptop vásárlással kapcsolatban zavarnálak, remélem, tudsz nekem segíteni! Szeretnék egy laptopot vásárolni, mert a pc-t elég macerás lenne magammal hurcolni Budapest-Miskolc távolságon hetente. Most az egyik fő szempontom az lenne, hogy a WoW-ot és a Diablo 3-at a masina képes legyen stabilan futtatni. Szeretném, ha HD felbontású kijelzővel rendelkezne. Ezek lennének az én kritériumaim, aminek eleget kéne, hogy tegyen a gép. Az ár is sarkalatos kérdés, én úgy 200-250ezer forint környékén gondolkodtam, ha ebben az árkategóriában nem tudsz nekem megfelelő gépet ajánlani, akkor megnevezhetsz drágábbat is. Remélem, tudsz nekem segíteni, és válaszodat előre is köszönöm! Üdvözlettel,

CSISZÁR ZSOLT

Kedves Zsolt!
Az általad megcélzott árkategóriába még a mai árak mellett is rengeteg olyan notebook belefér, amelyek akár magas részletességgel is képesek majd futtatni a Diablo III-at, ha egyszer megjelenik. Jó magam is sűrűn megtettem annak idején a Budapest-Miskolc távolságot, így tudom, hogy nagyjából 2-2,5 órás üzemidőre van szükséged, ha a vonaton is használni szeretnéd az új masinát. Bármilyen gépet is válassz, ezt az üzemidőt csak akkor tudod elérni, ha nem játékkal töltöd az egész utat, ebben az esetben ugyanis legfeljebb 1 óra az, amit ki tudsz hozni a készülékből.

Nem írtál képernyő méretet, de feltételezem, hogy 15,6"-ban gondolkodsz, legalábbis a felhasználók döntő többsége ezt a méretet favorizálja, főleg a választék miatt. A HD kijelző ma már nem követelmény, hanem teljesen alap dolog, bár jelen esetben nem 1280x720-as, hanem 1366x768-as panelekre kell gondolni. Én alapvetően a videokártya irányából közelíteném meg a vásárlást, hiszen a ma kapható processzorok mindegyike elegendő lesz a Diablo III-hoz, a World of Warcraft pedig pláne nem okozhat problémát nekik. Jó hír, hogy a középkategóriás mobil videokártyák közül mind az AMD, mind az NVIDIA legerősebb példányait megveheted, hiszen a GeForce GT 555M két notebook típusban (Asus N55SF, Lenovo Ideapad Y570A) is visszaköszön, míg a Radeon HD6650 szintén kettő (Lenovo Ideapad Z575Am, Packard Bell EasyNote LS11HR), a HD6755G2 pedig egy (Hewlett-Packard Pavilion dv6-6b08eh) konfigurációnál érhető el. Én ezek közül a jelenlegi árak mellett az Asus N55SF-et érzem befutónak, hiszen alap kiépítésben matt LCD panel jár hozzá (így napsütésben egy fokkal jobban olvasható, mind a szokásos tükröződő kijelzők), ráadásul minimális felár ellenében kérhető 1600x900-as képernyővel is (igaz, ebben az esetben a videokártyának is több dolga van, ha ki akarja szolgálni a nagyobb pixelszámot). Szintén az N55SF mellett szól, hogy 2.1-es hangfalrendszere van (külön kis mélynyomó jár hozzá), illetve ha vonaton használod, akkor is szépen szól a sztereó része. Hűtése kategóriájában rendkívül halknak mondható, ráadásul hatékony is.

Az operációs rendszerrel rendelkező példányokat nagyjából 220-230 ezer forint környékén lehet megvásárolni 2 év garanciával. A Lenovo Ideapad Y570A szintén ebben az árkategóriában mozog, viszont hangrendszere gyengébb, kijelzője minden esetben fényes, illetve nem választható nagyobb felbontású panellel sem. Szintén negatívum lehet, hogy az Asus-szal ellentétben itt nincs USB 3.0 csatlakozó, viszont a merevlemez valamivel nagyobb.

Masszivitás tekintetében is az Asusnál van az előny, de tulajdonképpen ezek egyike sem üzleti kategóriás készülék, így viszonylag könnyen tönkretehető mind a zsanér, mind a kijelző bennük egy esetleges ütésnél/ejtésnél. AMD-s vonalon jelenleg a Lenovo Ideapad Z575Am tűnik a legdurvább ajánlatnak, hiszen 175 ezer forintért nem csak operációs rendszert, de négymagos processzort, illetve Hybrid Graphics rendszert is kapunk. Utóbbi segítségével az integrált és dedikált videokártyák teljesítménye egyszerre aknázható ki, amennyiben DirectX 10-es, illetve DirectX 11-es játékokról van szó. Tudnod kell ugyanakkor, hogy az AMD Llano platformjába tartozó processzorok alacsony órajelei miatt nem tudják felvenni a versenyt az Intel azonos kategóriájába tartozó Core i3, illetve Core i5-ös egységeivel. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a GeForce GT 555M egy Intel processzorral általában jobb teljesítményt nyújt, mint a legerősebb AMD-s vas Hybrid Graphics-szal. Éppen emiatt a Hewlett-Packard Pavilionja, amely 210 ezer forint körül kapható (Windows 7-tel) nem számít annyira jó vételnek, mint a nála (azonos felbontású kijelzőt feltételezve) 10-15 ezer forinttal drágább Asus N55SF. A Lenovo Ideapad Z575Am viszont a maga 175 ezer forintos cédulájával a gyengébb videokártya mellett is megfontolandó vétel lehet. Ha nagyon széles választékot szeretnél, akkor a hasonló teljesítményre képes GeForce GT 540M lesz a barátod, hiszen ezzel a VGA-val szerelik a legtöbb noteszgépet 150 és 200 ezer forint között. Amennyiben emellett a videokártya mellett döntenél, úgy a most kifutónak tekinthető Acer TimelineX széria (5830TG) a te barátod.

VGA VAGY PROCESSZOR UPGRADE?

Nagyon fontos problémám van, kérlek titeket, tegyétek ezt be, mert sürgős nekem. Szóval van egy PC-m: egy Core i3-2100, egy overclockolt GTX460 768MB (kifacsartam egy gtx470-közeli teljesítményt belőle) és 8 giga DDR3 RAM van benne. A hűtő komoly, kaptam egyet, amit ezelőtt egy i7-es gépben nyúztak. Most szeretném fejleszteni, a célom Full HD, HQ grafika. Mit tegyek: van pénzem vagy egy jobb VGA-ra, vagy egy jobb procira, de csak LGA1155, alaplapra nincs keretem. A pénzem 75 ezer forint. Kösz, és nagyon jók a számok!

ALEX

Kedves Alex!
Még ha meg is vennéd a legerősebb LGA1155-ös processzort, akkor se lennél lényegesen előrébb a mostani állapothoz képest, hiszen bár a processzor nem fizikailag, csak logikailag négymagos (két mag plusz Hyper-Threading), önmagában egy dupla erős központi egység (pl. egy Core i7-2600) nem oldaná meg a problémádat, főleg a magas

felbontás miatt, ahol kisebb túlzással már csak a videokártya ereje és memóriájának mennyisége számít.

Én azt javaslom, hogyha tényleg ennyire – önmagához képest – jól teljesítő GTX 460 van a birtokodban, akkor először próbáld ki, mire elég az említett 1920x1080-as felbontásban. Ha úgy érzed, hogy ez a teljesítmény számodra karcsú, akkor az az igazság, hogy jócskán bele kell nyúlni a pénztárcádba, hiszen nem lennél sokkal előrébb egy 70 ezer forintos Radeon HD6950-nel, de talán még egy HD6970-nel sem. A most megjelent Radeon HD7950 bár elég húzós céduláva bír, mégis ettől vennél észre igazán látványos javulást. Tekintettel a 120 ezer forint körüli árára én mégis azt tanácsolnám, hogy egy Radeon HD6950 mellett érdemes letenni a voksodat, és azt tuningolni, ha már ennyire szereted túlhajtani a VGA-kat. A mostani kártyádhoz képest nagyjából 20-40%-os teljesítménytöbblettel számolhatsz, amely adott esetben pont elég ahhoz, hogy a korábban a játszhatóságot súroló beállítás hirtelen játszhatóvá váljon (például 28-30 helyett 38-40 fps). Tekintettel arra, hogy az AMD most dobja piacra az új 7000-es szériájának felsőkategóriás tagjait, elképzelhető, hogy a korábbi Radeon HD6900-asok ára egy picit csökken, így egy-két hetet érdemes lehet várni a vásárlással még.

Figyelembe véve a csúcskategóriás videokártyák értékcsökkenési statisztikáit, bár a HD7950 nagyon jó vétel lenne, mindenképpen lebeszélnélek róla (ahogy a GTX 580-ról is), hiszen itt már bejön a képbe a processzorod, amely nem nagyon képes kihajtani egy ilyen combos vasat, kvázi feleslegesen dobsz ki az ablakon egy lényegesen nagyobb összeget. Halkan jegyezném meg továbbá, hogy érdemes néha utána járni, melyek azok az effektek, amelyek kikapcsolása vagy részletességének lejjebb vétele a lehető legkisebb grafikai minőségromlást, ugyanakkor arányaiban a lehető legnagyobb teljesítményugrást eredményezi – sokat lehet vele spórolni, ami a mai gazdasági helyzetben minimum egy okos döntésnek betudható.

JÁTÉKRA ALKALMAS BAREBONE KÉRDÉS

Segítséget szeretnék kérni egy új pc összerakásához: az alap egy Shuttle SH67H7 barebone pc, a processzor pedig Intel Core i5-2500K lenne. Ehhez szeretnék 16 GB memóriát (KINGSTON 8192MB HyperX XMP Red Limited Edition DDR3 1600MHz CL9 KIT KHX1600C9D3B1RK2/8GX?) kb. 30-35.000 forint összegig, illetve videokártyát 60-70.000 Ft-ig. Itt HD 6870 vagy HD6950 jöhet szóba (itt még kérdés a méret a ház miatt, illetve a 300W-os táp esetleges gyengesége miatt).

Kérdésem, hogy milyen típusú memóriát és videokártyát ajánlotok a fenti alapokhoz (a géphez egy 27"-os monitor lenne, full HD felbontásban), vagy esetlegesen a tápegység vagy maga a barebone típusának módosítása (nem szeretnék egy toronyházat gépnek, lényeges lenne a minél kisebb méret, főleg mini ATX méretben)? A gép általános célú, munka, film és játék célokra kellene.
Előre is köszönöm a segítséget!

Üdv.

TAMÁS

Kedves Tamás!
Pár évvel ezelőtt jómagam is elgondolkodtam egy hasonló projekten, amelynek konzol lett a vége, ugyanis ha nem is lehetetlen, de nagyon nehéz olyan processzor-videokártya-háztápegység kombinációt megálmodni, amely minden, a géppel szemben támasztott igénynek megfelel. Bár nem tudom, manapság hogy áll a Shuttle mérnök gárdája, de régebben elég hangos tápegységeket terveztek (itt is nagyon pici ventilátorral lesz dolgod) és tettek a barebone-jaikba, ráadásul cseréjük a nem szabványos méret miatt elég nehézkes volt.

Én alapvetően úgy közelíteném meg a kérdést, hogy mi a cél azon kívül, hogy az 1920x1080-as felbontást ki kell szolgálnia a videokártyának. A Radeon HD6950 kétségtelenül egy jó VGA, de félek tőle, hogy ha nem megfelelő hűtéssel veszed meg, inkább átkozni, mint szeretni fogod ebben az amúgy nem is túl kicsi kuckóban. A HD6870 például maximális terhelés mellett durván 30W-tal kevesebbet fogyaszt, amely ebben az esetben nem elhanyagolható tényező, és igaz, hogy átlagban 10-15%-kal lassabb, ez nem olyan nagy különbség. Egy rövidebb nyákkal és a házból kifelé fújó, hatékony hűtéssel szerelt változatnak több értelmét látom, mint egy bármilyen HD6950-nek – ahol az egyik VGA nem elég, oda a másik is kevés lesz. Sőt, mondok durvábbat, még a HD6850-ek között is körülnéznék, egyik-másik nagyon bíztató hűtőrendszerrel és mérettel rendelkezik, és tekintettel arra, hogy a büdzséd nem szűk, simán meg tudod fizetni az ezekért a tulajdonságokért elkért felárat.

A processzorral kapcsolatban is hasonló nyomon indulnék el, az i5-2500K egy átlag asztali gépbe tökéletesen elég (jellemzően még sok is), viszont most egy, a szokásosnál jóval kisebb méretű házról van szó, ahol a főbb komponensek össze vannak zárva egymástól pár centire. Én több szempontból is inkább az i5-2400S-t választanám helyette. Egyrészt kevesebbet fogyaszt, ebből kifolyólag könnyebb hűteni is (azonos zajszint mellett hűvösebb gépbelső vagy azonos hőmérséklet mellett alacsonyabb zajszint), nem beszélve arról, hogy az általad kiszemelt CPU-nál majdnem 5 ezer forinttal olcsóbb is. Persze, átlag 600 MHz-cel lassabb (Turbo-val 400-zal, a nélkül 800-zal), mint az i5-2500K, de a Full HD felbontásnál nem a processzor lesz a szűk keresztmetszet, akármelyiket is választod. Érdemes lehet mezei memóriákat venni hűtőbordák nélkül, hiszen az a cél, hogy minden alkatrész a lehető legkevesebb helyet foglalja el a szűkös belső térben. A Kingmax mostanában alacsony profillal rendelkező (a szokásoshoz képest fele olyan magas) modulokat is forgalmaz felár nélkül, érdemes ilyet vásárolni, hiszen a felszabaduló hely elősegítheti a könnyebb kábelezést is. Egyetlen tanácsot adnék így a végére: pont fordítva kell gondolkodnod, mint egy mezei PC-nél, azaz az adott fogyasztási normából milyen alkatrészek kombinációjával hozható ki a legjobb teljesítmény.

Azt ugyanakkor tudnod kell, hogy ezt a barebone-t legfeljebb egyben fogod tudni a későbbiek folyamán eladni (ami legalább a házat, a tápegységet, az alaplapot és a processzorhűtőt jelenti), ugyanis egyik se tekinthető igazán szabvány méretnek/megoldásnak. Nem véletlenül vagy kénytelen egyben megvenni őket újonnan sem.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

VGA BATTLEFIELD 3-HOZ

Egy elég nehéz kérdéssel állok szembe, természetesen ez a nehéz kérdés a videokártya. Van 4gb ddr2 ramom, Core2Quad-om, és 450 wattos tápom (codegen :( ). A kérdésem: mi éri meg jobban? Találtam 2 GB-os változatban gtx560-at (nem ti), gtx560 ti twinfrozr2 1 GB-t és egy 6950 1 GB-ot. Nem tudom, hogy egy twinfrozr-os gtx560 ti, vagy egy 6950, és nem tudom, hogy hosszabb távon (nem 1 év, hanem legalább 2 vagy akár még 3 is) jobban megéri-e a 2 GB rammal felszerelkezett kártya, mint az 1? Én épp a Bf3-al játszom, azt akarom futtatni 1080p és ultrán. A mostani kártyám: gts 250 512mb. Az utolsó, a táp: kell-e venni új tápot, vagy nem (a gépem 2 éves).

CSABA

Kedves Csaba!
Lényegében mindegy, melyik kártyát választod, hiszen a HD6950 pont annyival gyorsabb a GTX 560Ti-nél, mint amennyivel drágább, ugyanakkor az Ultra beállításokhoz éppenhogy elég az 1 GB video memória, bár, ha nem akarsz élsimítást használni, akkor azért bele lehet férni. Ilyen hosszú távra nehéz tervezni, tudásban a Radeon előrébb mutató, viszont az 1 GB memória ilyen felbontás és részletesség mellett akár már az év végén kevésnek bizonyulhat, akárcsak a GTX 560Ti. Mondanám, hogy érdemes gyűjteni még egy kicsit, és a 71 ezer forintos spéci GTX 560Ti helyett a 87 ezres 2 GB-os HD6950 TwinFrozR-t megvenni, de ezeket az összegeket igazából egyik kártya sem éri meg (95 ezer körül már HD6970-et kapni mezei hűtéssel). A 2 GB-os sima GTX 560-at nem érdemes megvenni, hiszen a teljesítmény már most is éppenhogy elég olyan beállítások mellett, ahol az 1 GB VRAM kevés lehet.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Az évtized tele, az elmúlt 30 év legdurvább havazása – ilyen, és ezekhez hasonló szalagcímekkel voltak tele az újságok és a hírportálok, hogy aztán eljöjjön az, amit simán télnek hívtunk még azelőtt, hogy a szenzációhajhászás nemzeti sporttá vált volna. Egy nagy előnye azért volt annak, hogy már egy héttel a „sarkvidéki eredetű légtömegek" érkezése előtt megszólaltak a szirénák: szerintem az elmúlt húsz évben most először fordult elő, hogy az első nagyobb hóesést követően a szóvivők nem nyilatkozhatták, hogy „a hirtelen jött havazás meglepetésként érte az utak hó- és jégmentesítéséért felelős munkatársakat". Azt mondjuk azért sajnálom, hogy nem tudott pont egy hónappal és egy héttel hamarabb jönni az égi áldás, szerintem nem én vagyok az egyetlen, aki szerint a karácsony 20 centi hóval az igazi. A fehér ünnepek elmaradtak, de azért a február eleji nagy hidegtől kaptam egy utólagos ajándékot: öt percnyi felszabadult röhögést a két marhán, aki Balatonakarattyánál háromtonnás terepjárókkal hajtott a tó jegére, hogy az – mindenki óriási meglepetésére – kis idő múlva beszakadjon alattuk.

„SOK KÉRDÉS ÉS JAVASLAT"

Hello PC Guru és Miguel!

Nem rég vagyok a magazin olvasója, egészen pontosan fél éve, de még csak most gyűlt bennem annyi kérdés össze, hogy feltegyem nektek:

1. Mi lett az Xbox Live Arcade rovattal? Sokszor olvastam szeretem is a rovatott és a konzolosok számára nagy segítség volt.

A rovat előbb-utóbb vissza fog térni, de amíg van fontosabb teszt vagy előzetes, addig azok előnyt élveznek egy olyan sorozattal szemben, ami egy bizonyos konzol jól körülhatárolható szegmensét érintik csak. XBLA-s címek ettől függetlenül folyamatosan kerülnek bele a lapba, most például néhány napon múlt csak, hogy nem olvashatjátok az I Am Alive tesztjét.

2. A csapaton belül hogy megy a tesztek kiosztása? Mindeki választ egyet a lehetőségek közül, vagy vannak behatárolt területek? Pl. Chris 5 hónappal előtte lefoglalta mondjuk a Battlefield 3-at, vagy Bate osztotta ki neki? Meg van beszélve, hogy Chocho kapja a sportjátékokat,]{redenc pedig az indie programokat?

A három szerkesztő, aki főállásban a lapért dolgozik (tehát Bate, Chris és szerénységem) általában lecsipegeti az érdekesebb cikkeket, a koncot meg odalökjük a cikkíróknak. Persze ebből ők nem vesznek észre semmit, mert úgy adjuk el a dolgot, hogy azt mondjuk nekik, tudjuk miket szeretnek, és ezt figyelembe véve kapják a feladatokat. (Valóján nagyjából úgy van, ahogy írod, egyrészt egyéni kérelmek, másrészt szakterület alapján mennek a dolgok, de ha vicces sportjáték-cikket akarunk, akkor azt odaadjuk Bate-nek, illetve magam is teszteltem már vadászszimulátort.)

3. Ha egy könyvből játék készül is a könyvet is elolvassátok?

Hát, kicsit bajban vagyok, mert hirtelen nem jut eszembe sok olyan játék, ami könyvből készült. A Metro 2033-at elkezdtem olvasni, de az angol fordítás botrányos, oroszul meg csak olyanokat tudok, hogy „sto gavarity szabacska", ellenben a Witcher-könyvek angolosított változata kifejezetten jól sikerült, még a CD Projekt Redtől kaptam őket, és az egyiket még a Varsóból hazafelé vezető úton elolvastam. Volt még a Gyűrűk ura, na, ott például a könyveket olvastam, de a játékhoz nem nyúlnék soha; illetve a Harry Potter sorozat, ahol nekifutottam ugyan a játékoknak, de lepattantam róluk hamar. Fordított esetben érdekesebb a kérdés, hiszen mostanában az a divat, hogy játékokból írnak könyveket – valahogy ezekre még nem tudtam rávenni magamat, túl sok valódi, irodalmi értékkel bíró könyv van még a listámon ahhoz, hogy Doom- meg Battlefield-könyveket bújjak. Ez persze szigorúan magánvélemény, Bate például, aki jóval többet olvas, azt mondja, hogy szépen lassan elérik az elfogadható minőséget az ilyen művek is, bár nyilván messze van még az, hogy az Assassin's Creed regényfolyam irodalmi Nobelt kapjon.

Ennyi kérdést akartam feltenni és most javasolnék pár dolgot amivel szerintem egy kitűnő magazin még jobb lenne:

1. Ha egy játéknak letesztelitek a konzolos verzióját is akkor tegyetek ki egy konzolos értékelést is a fő kettőből (xbox360,ps3).

Általában ritka, hogy több tesztváltozatot is kapunk, ráadásul a két konzolos csak ritkán tér el egymástól annyira, hogy ez számértékben is kifejezhető legyen, és amennyire tudjuk, az olvasókat elsősorban a PC-s teszt eredménye érdekli. Ellenben ha több portot is kipróbálunk, általában egy fél mondat erejéig beleírjuk a tesztbe az ott szerzett tapasztalatokat.

2. A Top 5 legjobb vétel mellé odatehetnétek konzolos árakat is, és sok olvasótok, akinek konzolja van, azonnal összetörné a malacperselyét, nemcsak a PC-sek.

A kérést továbbítottam Bate felé, aki sok egyéb dolog mellett a Top 5 ura is.

3.MMo-knál (ha abban az MMO-ban lehet) csináljatok saját gurus szervert ahol az olvasók bírnának játszani egymás ellen és az adott szerver helyét és jelszavát kitennétek a facebook-ra.

Na, ez az, ami szerintem soha nem fog megtörténni – egy szerver üzemeltetése sokkal nagyobb falat annál, mint hogy elindítjuk és a lovak közé dobjuk a gyeplőt, sajnos, de ahhoz kevesen vagyunk, hogy valakinek a lappal kapcsolatos feladatai mellé még ezt is kiosszuk.

4. Egyszer egy levrovban írtad, hogy a tesztre kapott, díszítés nélküli játékokat néha nem kell visszaadnotok. Ha ezeket ti meguntátok vagy nem tetszett, és nem kell visszaadni, akkor csinálhatnátok azokból is nyeremény játékot.

Épp most találtad fel a Hónap levele rovatot, ezt pont akkor találtam ki, mikor egyszer csak elegem lett a sok cuccból, ami miatt a fiókomat sem tudtam becsukni. Amúgy a Facebookos nyereményjátékaink egy része is így megy, és a PGO-n is sokszor bonyolítunk ilyesmit.

5. A régebbi elment cikkíróknak akik éppen elmentek tőletek ,lehetne egy pár soros emlék rovatok pl. ég veled Csongor! vagy XY kilépett a csapatból.

Na, hát ez könnyen fog menni, lássunk is neki: ÉG VELED, CSONGOR!

Még egy kis segítséget is kérnék: A Minecraftet hol lehet megvásárolni Xbox 360-ra, és mennyiért? Sok boldog tesztelést és cikkírást kívánok!

BALLA GYURI

Minecraft ügyben a Google-t hívtam segítségül: azt mondja az internet, hogy idén tavasszal jelenik meg az X360-as port, de hogy mennyiért, arról egyelőre nincs hír (nem lepne meg, ha ott is 20 euró lenne az árcímkén).

POSTA VS. GURU

Sziasztok!

A segítségeteket kérném és mivel nem akarom nagy dobra verni így erre a címre írok. Több éve hűséges előfizetőtök vagyok.

Tavaly novemberben is előfizettem 1 évre. Írtátok az egyik számban, hogy kiadót váltottatok. Ez ügyben szeretnék írni nektek. Bíztunk benne, hogy az új kiadóval nem lesz annyi probléma, mint a régivel, ugyanis rendszeresen késve érkezett az újság. Sajnos azonban ez nem változott és most már ott tartunk, hogy a legújabb szám (2012.02-es) még nem érkezett meg. Voltunk a helyi postánál, ahol közölték, hogy semmit nem tudnak tenni ez ügyben, mivel levélként adják fel az újságot. Kérlek benneteket, hogy nézzetek utána mi folyik a kiadótoknál, mi ugyanis a pénzt kifizettük és várjuk a szolgáltatást érte. Az újsággal nincs semmi gondunk, nagyon jó, de a postázása akadozik. Előre is köszönjük közbenjárásotokat.

PÁL

Mindenekelőtt szeretném a többiek nevében is megköszönni, hogy az előfizetőnk vagy. Sajnos azonban azt kell mondanom, hogy mi mindent megteszünk azért, hogy az előfizetői példányok minél hamarabb a gazdájukhoz kerüljenek, például három nappal az utcai megjelenés előtt postára adjuk őket. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy amint a nyomdában elkészül az aktuális Guru, az előfizetőknek elkülönített csomag már megy is a postára, és innentől sajnos mi is csak a fekete mágia eszközeivel hathatunk a folyamatra. Kicsit fura, hogy a helyi posta szerint az a baj, hogy levélként adjuk fel az újságot, mert egy levélkézbesítéssel foglalkozó cég esetén azt gondolná az ember, hogy egy levélként feladott küldemény időben történő kiszállítása pont a profiljukba vág, de az elmúlt évek tapasztalata alapján engem velük kapcsolatban már nem lep meg semmi. Neked is, és mindenki másnak is mondom, hogy bár ha nem érkezik meg egy lapszám, írjatok levelet az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címre, és igyekszünk orvosolni a bajt, de sajnos abban nem sokat tudunk segíteni, hogy a feladott újságok egy részével baj van – főleg azért nem, mert egy másik része meg a legnagyobb rendben megérkezik oda, ahova küldjük. Mulder és Scully is csak a fejét ingatná az ilyen paranormális jelenségek láttán...

MIDNITE, A PLAKÁTLÁNY

Miguel!

Midnite tesztje a Tiger Woods sorozat legutóbbi, szánalmasan gyenge felvonásáról az akkori szám egyik legélvezetesebb tesztje volt (persze ez szubjektív), majdnem hogy egy gonzó stílusú cikket kaphattunk tőle. Most pedig, hogy videóteszt formátumban is hallatta hangját, mindenkinek egyértelművé válhatott, hogy MINDITE TÚL KEVÉS CIKKET, ILLETVE LIVE SZEREPLÉST KAP! Azonnal orvosolni a problémát! A/2es poszterre vele! Előre is köszi:

MALKO

Egyrészt ezt csak azért mondod, mert nem láttad, mikor Midnite Halloween éjjelén zombinak maszkírozva megtámadta a szerkesztőséget, másrészt viszont igazad van, igenis több cikket kellene írnia, és még pin-up girlként is értékesíthetnénk (vajon a megjelenéstől számított hányadik napon kapunk majd levelet valami nőegylettől ezért a kijelentésért...).

MEGMONDJUK AZ ELEJÉN

Szia Miguel!

Az elmúlt 1 hétben volt időm, és előkotortam az összes tavalyi PC GURU-t, amit eddig megvettem, vagy amit a postás el nem „hagyott". Több dolog is feltűnt, ahogy olvasgattam őket: az első például az, hogy a az újság elején lévő, apró „kérdezz-felelek" hasábban mindig ugyanazaok (Bate, Miguel, Chris, Shoebaron, Joc, Midnite _ , Chocho és szati) a személyek, illetve néha 1-1 „új" személy is válaszol az aktuális kérdésre. Ez mért van, hogy többnyire a fent leírtak válaszolnak? Vagy csak ők merik kitárni a magánéletüket így emelve vagy roncsolva a büszkeségüket? Szerintem van ott több „híros" személy is, akikről szívesen megtudna a nép ezt-azt, például: Darths,]{redenc, Kryss, esetleg Wilson és JohnBart. A második dolog ami így feltűnt nekem, hogy az újság színvonala folyamatosan növekszik, annak ellenére hogy miket kellett megélni eme kicsiny, de büszke hazánkban!! Ezzel zárom is a gondolataimat, további sok sikert az újság vezetéséhez!
A GURU LEGYEN VELETEK!!!

DÁVID

ui.: A poszter mellékleteket remélem nem fognak megszünni, sok üres hely van a falamom a PC GURU számára....:D

Jó régi Gurukat vehettél elő, mert Shoebaron már 2011. májusa óta nem szerepel abban a rovatban, Darths talán soha nem is szerepelt, és az öreg Joc is eltűnt már egy ideje – ennek leginkább az az oka, hogy már egyikük sem dolgozik a magazinnak, illetve hogy egyikük sosem dolgozott a magazinnak igazán. Viszont ez egyben azt is jelenti, hogy az általad hiányolt cikkírók egy része stabil válaszoló lett (jó is, hogy ez szóba került, este lapzárta, és még nem írtam meg az e havi kérdést), Wilson és JohnBart hónapról hónapra velünk vannak.]{redenc is szerepelt egy darabig, de aztán sikerült úgy megsértenem, hogy teljes joggal kiszállt a dologból (így utólag is bocsánatot kérek tőle), Kryss viszont annyira a radar alatt mozog, hogy eddig még nem került rá sor. Pedig tud ő nagyon jókat mondani, tavaly Kölnben egy doboz sör ízét például úgy jellemezte, hogy „te Miguel, ennek olyan íze van, mintha hegesztettek volna a dobozban", és valóban olyan íze volt, bár szerintem minden sörnek olyan íze van. Szerintetek nem? Vagy más ügyben írnátok levelet? Tegyétek bátran, itt a nevem meg a címem:

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Hello Miguel!

Szeretném elismerésemet kifejezni a szerkesztőség és a magazin iránt: rendkívül jó az újság, az „értékelődoboz-evolúció" szerintem nagyon jól sikerült, továbbá jómagam előfizetőként annak örülök legjobban, hogy előbb érkezik meg a várva-várt újság – nem tudom, hogy ez a kiadóváltásnak köszönhető, vagy csak szimplán nem keveri el a postás. Bevallom, végzősként én is szoktam videojátékokkal játszani, és olvasom a PC GURU-t is – valaki szerint ennyi idősen ez ciki, valaki szerint nem. Informatika szakos létemre elméletet „oktató" tanáromtól sokszor hallom a következőt: „Ezzel nem kívánok foglalkozni, ez a játékokhoz tartozik." Utána jön a folytatás: „Menjünk tovább a hálózatai protokollokkal." Nem várom azt, hogy meséljen nekünk a GTA-ról, vagy a Battlefieldről, de tény, hogy nem mehetünk el szó nélkül a mára már külön iparággá fejlődött videojátékfejlesztés mellett. Példának okáért vegyük a Kinectet, ami a hollywoodi sci-fi filmek világát hozza el otthonunkba (nem sokára nemcsak konzolra), vagy a Rockstar Games és a Team Bondi közös játékát, ahol először alkalmazták a Motion Scan technológiát. Segítségével az egyik kedvenc sorozatom főszereplőjével találkoztam a játékban. A Frostbite 2 grafikai motorral pedig kezd elhalványulni a határ valós és modellezett képek között. Ezen kívül vajon akkor is mindenki venne egy-két évente új videokártyát, ha nem lennének nagy gépigényű játékok? Egy másik érdekesség, ami már viszont a gazdaság szintjén tapasztalható: miután Sam Houserék bejelentették a GTA 5-öt, kiadójuk, a Take-Two Interactive részvényárai másnap reggelre megemelkedtek. Ezek után tény, hogy egy játéknak gazdasági ereje is van. Arra, hogy az agresszív játékok „átmossák" a gyermekek agyát csak annyit tudok mondani, hogy a PEGI-t nem viccből találták ki, és a doboz bal alsó sarkán lévő szám nem az inflációt, vagy a kiadó szerencseszámát mutatja. Üdvözlettel:

Emil

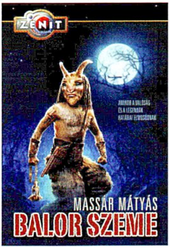
Sok dologban egyetértek veled, és szerintem is helye lehetne a videojátékoknak a számítástechnika oktatásában – na persze nem úgy, hogy minden órán más játékot próbálnak ki a diákok, hanem mondjuk a számítástechnika történetére szánt 45 percből lehetne kihasítani erre pár mondatot. Hasonló ez a filmek helyzetéhez, hiszen a filmipar elismerten művészeti tényező is, mégis csak ritkán hallasz a kortárs irodalommal foglalkozó óráidon Woody Allenről. Kell egy kis idő ahhoz, hogy a játékipar áttörje a társadalom idősebb rétegei által összehordott falat, és persze akkor sem lesz helyük mindenhol, ha majd ez megtörténik. Biztos vagyok abban, hogy 10-15 év múlva az oktatásban igen jelentős szerepe lesz a játékoknak, csak nem tananyagként, hanem úgy, hogy a tanárok eszközként használják a szórakoztatóiparban már bizonyított módszereket.

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Mass Effectet, egy PC-s Mass Effect 2-t és egy Warhammer Online-os baseballsapkát ért. Szeretnél nyerni te is? Írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

MASSÁR MÁTYÁS

Balor Szeme

regény • Alexandra kiadó



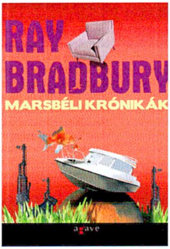
Modern (avagy urban) fantasy – így lehetne a legjobban kategorizálni Massár Mátyás regényét, amiben hősünk, az Amerikába szakadt hazánkfia előbb egy műkincsrablásba keveredik, majd arra is rá kell jönnie, hogy Atlantisz örökösei, illetve az ír mondák tündérei ugyanolyan valóságosak, mint azok a gengszterek, akik a bőrére pályáznak. Misztikum és izgalom az egyik legújabb magyar regényben, ami a műfaj kedvelőinek kihagyhatatlan.

RAY BRADBURY

Marsbéli Krónikák

regény • Agave Könyvek

Ray Bradbury sokak által – méltán – körülrajongott klasszikusa hamarosan ismét kapható lesz az Agave könyvek jóvoltából. Az emberiség a Föld kiszipolyozását követően a Marsra, a vörös homoksivatagok és a kihalófélben lévő ősi idegenek közé költözik. Bradbury munkája egyszerre kiváló sci-fi és kritika az emberi civilizáció irányába. Gyönyörű és letehetetlen olvasmány, nem csak a science-fiction rajongóinak.



STIEG LARSSON

A tetovált lány

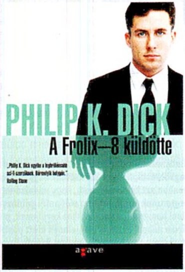
regény • Animus Kiadó

Miközben hazánkba is megérkezett a Tetovált lány amerikai adaptációja, az Animus Kiadó kihasználva a növekvő érdeklődést, ismét kiadta Stieg Larsson Millenium-trilógiájának első kötetét. A svéd krimi kiváló olvasmány, jól kidolgozott karakterekkel és motivációkkal, egy hátborzongató rejtéllyel, és rengeteg izgalommal. A tetovált lány itt még többet nyújt, mint a vásznon.

PHILIP K. DICK

A FROLIX-8 KÜLDÖTTE

Agave Könyvek• 226 oldal • 2880 Ft

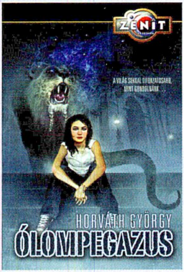


Az Agave könyvek 2012 elején igyekszik a science-fiction kedvelőinek kegyeiben járni, hiszen nem csak Ray Bradbury Marsbéli Krónikáit adják ki újra, de az idei első regényük egy újabb Philip K. Dick (a huszonnegyedik a sorban) remekmű, amely ismét tanúbizonyságát adja, hogy mennyire zseniális író is volt a '82-ben elhunyt PKD. A kötet cselekménye ezúttal is a távoli jövőbe repít minket, egy nyomasztó disztópiába, ahol az Újaknak nevezett szűk társadalmi réteg teljesen átvette a Föld irányítását. A populáció nagy részét kitevő Régieknek esélye sincs kitörni az elnyomottságból, egyetlen reményük a forradalmár Thors Provoni, aki hosszú távollét után egy idegennel tér vissza az űrből, annak reményében, hogy felszámolják a többséget elnyomó rendszert. Habár Dick regénye ezúttal sem mellőzi a "klasszikus" sci-fi elemeket, a lényeg nem a pergő eseményeken, hanem a mondanivalón és a tanulságon van. Miközben az alig több, mint kétszáz oldalas kötetben pattogósan haladnak az események, igazi erkölcsi kérdések kerülnek elő, amelyeket természetesen az olvasónak magának kell megválaszolnia. A szerző rajongóit valószínűleg nem nagyon kell győzködni a kötet elolvasását illetően, ám azoknak, akik még csak most ismerkednek Dick munkáival, A Frolix-8 küldötte, kiváló kezdés lehet, hiszen egy rövidebb és izgalmasabb regénnyel lesz dolguk, aminek ha bejön a "hangulata", akkor nyugodtan tovább lehet lépni a mester többi munkájára.

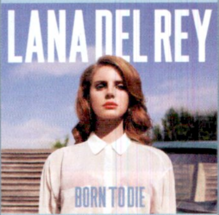
HORVÁTH GYÖRGY

ÓLOMPEGAZUS

Alexandra • 354 oldal • 1990 Ft



Örömmel számolhatunk be arról itt a PC Guru könyvrovatában, hogy a tavalyi év végén az Alexandra kiadó egy új, magyar urban-fantasy sorozatot hívott életre Zenit – Az örökség címmel. A sorozatnak eddig két (nagyon lazán összekapcsolódó) kötete jelent meg, ezekből az egyik az Ólompegazus, melyben a teljesen hétköznapi (kajafutárként tevékenykedő) főhős először a munkaeszközét (az autóját), majd az egyik barátját "veszíti" el. András kezdetben még csak nem is sejti, hogy a két dolognak köze lenne egymáshoz, azonban a barát utáni kutatás először az összefüggésekről rántja le a leplet, majd hirtelen felgyorsulnak az események, és kiderül, hogy a főhős életében semmi nem az, aminek korábban látszott. Az Ólompegazus tehát egy sorozat kezdő kötete, egy egységes univerzum bemutatásának nyitánya, egy olyan világé, amelyben a hétköznapi dolgok mellett bőven jut hely a mítoszoknak és a mitológiának. Ugyan Horváth György regényében még csak egy igen kis szeletet, mondhatni kedvcsináló ízelítőt kapunk ebből a világból, ez éppen elég ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődést a többi kötet iránt. A regénynek (és az egész sorozatnak) az ad pikáns ízt, hogy ízig-vérig magyar történetet kapunk, ismerős helyszínekkel és teljesen reális karakterekkel, és a szerző ezt a mindenki által ismert/megélt világot vegyíti fantasy elemekkel. Ha számodra is csábítóan hangzik ez a párosítás, akkor érdemes belevágni a kalandba, hiszen nagyon úgy néz ki, hogy egy érdekes és izgalmas világ van kibontakozóban a szemünk előtt.



LANA DEL REY

BORN TO DIE

Interscope ➲ 12 szám

Kurt Cobaint, Britney Spearst, Elvis Presley-t és Nancy Sinatrát egyetlen karakterbe gyúrni felettébb érdekes kotyvalék – de működik. Úgy hívják: Lana Del Rey. A New Yorkból származó, alig 25 éves Lana nagy feladat elé néz, hiszen a dallamosabb popszakmán kívül, a jóval melankolikusabb indie popban/sadcore-ban érvényesülni nehéz, mikor a soul/blues irányban megkerülhetetlen jelenségként ott van az az Adele, aki egymaga felel a brit zenei piac feltámasztásáért. Habár a Del Rey karriert meglódító, gyakorlatilag debüt lemez több kategóriával élénkebb, intenzívebb, de a 12 szám még így is túlságosan nagy dózisban adagolja a szomorkásabb elemeket. Kritikának tekinteni ezt csak félig lehet, mert hiába vagyunk még az év első felében, a Born to Die bizony komolyan számításba jöhet egy összesítő, bővebb, 2012-es listában. A több stílust is összetömörítő, kifejezetten fülbemászó Blue Jeans, a meg-megakadó, leginkább önismétlésbe hajló Video Games egy még nem annyira tapasztalt, de ötletekben bővelkedő énekes képét adja. A csúcsot képező, az albumot tulajdonképpen záró és egyben meghatározó Summertime Sadness viszont már pazar, felejthetetlen szám, amely arra van ítélve, hogy igazi sláger váljon belőle. Lana Del Rey egyszer tarolni fog, de biztos, hogy nem ezzel a lemezzel: kezdésnek mindenképp jó, de nem elég változatos és kidolgozott ahhoz, hogy ki tudjon törni a saját maga teremtette bágyadtság börtönéből.

EZEKET HALLGASD: Blue Jeans // Summertime Sadness // Video Games

AIR

LE VOYAGE DANS LA LUNE

Astralwerks ➲ 11 szám

Az Air-ről sok minden elmondható: megkerülhetetlen, fantasztikus, a kortársakhoz képest mégis meglepően kicsiben gondolkozó banda, amely a gyakorlatilag tökéletes, 1998-as Moon Safari, vagy a felejthetetlenül jó, 2009-es Love 2-vel is bizonyította, hogy az Air zenéje nem csak a karrier kezdetén volt színvonalas és ötletes, de még a csúcson is. A Le Voyage Dans La Lune-ról ez sajnos már nem mondható el, hiszen messze ez az eddigi legfelejthetőbb, legjellegtelenebb Air lemez. Habár a nyitó hármas erőlködés nélkül hozza a banda klasszikus stílusjegyeit, különösen a downtempót törzsi kántálásokkal keverő Astronomic Club, de nem telik el sok idő, hogy a Holdraszállós koncepciót felváltsa egy olyan kicsapongó massza, amely tempóban, hangzásban, stílusban is jóval szabadosabb. Ez ezúttal nem dicséret, ahogy a három perces Who Am I Now? sem nevezhető hallgatható számnak: inkább illene egy korai Blonde Redhead-re, mint egy lendületes Air lemezre a maga migrént indukáló, elnyűtt macskazenét adó éneklésével. Megnyugvást (és bővebb elégedetlenséget) csak a hossz hoz, hiszen 11 szám és alig 31 perc jelzi azt, hogy az elmúlt három évben azért nem csak a lábukat lógatták – bár lehet, azzal jobban jártunk volna.

EZEKET HALLGASD: Astronomic Club // Retour Sur Terre // Moon Fever

THE TING TINGS

SOUNDS FROM NOWHERESVILLE

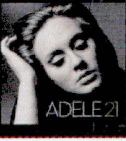
Columbia ➲ 10 szám

Az elmúlt évek egyik legemlékezetesebb hazai koncertje azé a Ting Tings-é volt, akik nem kirobbanó hangzásukkal, élénkítő lelkesedésükkel váltak feledhetetlenné, hanem borzalmas előadásukkal. 37 perces lemezzel kitölteni közel kétszer ennyi időt nem éppen hálás feladat, főleg nem kánikulában, a délután közepén. Nem is sikerült: amikor már 5 perc ment el arra, hogy mobillal fényképezzék a hallgatókat a színpadról, már nem csak a közönségnek, de nekik is kínos volt az egész cirkusz. Éppen ezért is volt tökéletes az első lemez címe (We Started Nothing), mert tényleg nem indítottak el semmit pár fülbemászó popslágeren kívül. Ehhez pedig a Sounds from Nowheresville is könyörtelenül tartja magát, hiszen hiába próbálja egy lemezre préselni a Beastie Boys-t, Blondie-t, a U2-t és az R'N'B-t, ha az továbbra sem áll össze. A fel-le ugráló tempó, az egymásra hányt csatornák és hangszerek csak túlságosan ritkán tudnak összeállni. Kiemelkedő pontnak talán csak a fél távra rakott Guggenheim nevezhető, de csak azért, hogy lehessen valahonnét tovább zuhanni, például abba a Day to Day-be, ami leginkább egy Avril Lavigne lemez utánfutóján érezné igazán jól magát. Egyvalamiben legalább konzisztensek: tényleg nem indítottak el az égvilágon semmit, és seholvidékről hoztak hangokat – igazán jó kérdés persze az, hogy erre volt-e valaha is szükség.

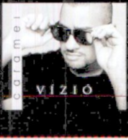
EZEKET HALLGASD: Hit Me Down Sonny // Guggenheim // Soul Killing

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

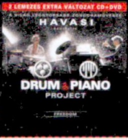
ADELE – 21



CARAMEL – Vízió



DRUM AND PIANO PROJECT – Freedom



PITBULL – Planet Pit

TABÁNI ISTVÁN – Érzés

A TETOVÁLT LÁNY

ADATOK

RENDEZŐ
David Fincher

SZEREPLŐK
Daniel Craig, Rooney Mara, Christopher Plummer, Stellan Skarsgård

HOSSZA
158 perc

Január közepén hazánkba is megérkezett a világhíres Millenium-könyvtrilógia első részének amerikai adaptációja, ami a keresztségben (akárcsak a svéd elődje) A tetovált lány címet kapta. Habár sokan remake-ként hivatkoznak David Fincher legújabb rendezésére, azt fontos tudni, hogy az amerikai direktor nem a svéd mozit dolgozta fel, hanem az eredeti regényt adaptálta ismét a vászonra. Azon persze lehet vitatkozni, hogy a svéd vagy az amerikai verzió sikerült-e jobban, de véleményünk szerint nincs semmi értelme, lévén mindkét alkotás remek munka, és a Daniel Craig és Rooney Mara főszereplésével készült változatot még akkor is érdemes megtekinteni, ha láttuk az európai verziót. A tetovált lány ugyanis egy kiváló és okos thriller, amiben a megvezetett újságíró és a meglehetősen zűrös múlttal és jelennel rendelkező lány nyomoz egy több évtizedes rejtély kapcsán. Érdekes karakterek, jól megírt párbeszédek, nyomasztó hangulat, és egy precízen levezetett nyomozás jellemzi a filmet, ami hiába közel 160 perces, a néző egy pillanatig sem unatkozik az ügy felgöngyölítése közben. A forgatókönyv kiválóan emeli át a nagyszerű regényt a vászonra, ugyan néhány mellékszál kimarad, de a történet megértését ez egyáltalán nem befolyásolja, és a remek színészeknek, valamint a profi rendezésnek hála még akkor is izgulunk a hősökért, ha már kívülről fújjuk az egész történetet. A tetovált lány tehát nagyszerű film, idén az egyik első, amit kár lenne kihagyni.

Egy kiváló adaptáció, nagyszerű színészekkel, kiváló történettel és precíz rendezéssel.

GURUMÉRLEG

Magába a filmbe nem nagyon lehet belekötni, viszont a magyar szinkron ezúttal sem sikerült túl jóra.

SUSZTER, SZABÓ, BAKA, KÉM

ADATOK

RENDEZŐ
Tomas Alfredson

SZEREPLŐK
Gary Oldman, Colin Firth, Tom Hardy, Benedict Cumberbatch, John Hurt

HOSSZA
127 perc

Ha szóba kerülnek a kémfilmek, akkor az ember azonnal James Bondra, a pöpec öltönyre, a csinos nőkre és a vodka martinire asszociál. Pedig Bondnak vajmi kevés köze van a valódi kémekhez. Ha viszont kíváncsi vagy rá, hogy pontosan miből is állhatott egy kém munkája a hidegháború legdurvább éveiben, akkor a John le Carré regényéből készült Suszter, Szabó, Baka, Kém című filmet pont neked találták ki. A '70-es években járunk, az ellentét hatalmas a nyugati és a keleti világ között, és a külvilág számára nem is létező kémek ott próbálják gyengíteni a másik oldalt, ahol csak lehet. A sztori egy balul sikerült akcióval indul, mikor is egy angol ügynököt Budapesten lelőnek. Az esemény az angol kémelhárítás fejének pozíciójába kerül, és felmerül a gyanú, hogy egy orosz kém keveredett az angol ügynökök közé. Ekkor kerül a képbe a főhős, Smiley (Gary Oldman), aki azt a feladatot kapja, hogy füstölje ki a beépített embert. Autós üldözés, tűzpárbaj, elcsábításra vágyó bombázó ugyan egy darab sincs ebben a moziban, viszont a helyenként lassú folyású történetvezetés ellenére is egy izgalmas és feszült filmet kapunk, amely bemutatja, hogy pontosan milyen a valódi kémek világa. Ugyan a különböző idősíkokban ugráló történetet nem mindig könnyű követni, ennek ellenére a Suszter, Szabó, Baka, Kém egy igazi klasszikus mozi, realista látvánnyal, visszafogott, de mégis remek színészi alakításokkal, és egy valóban érdekes történettel.

Igényes színészi munka, reális történet, a '70-es évek komor hangulata, és valódi kémek a középpontban.

GURUMÉRLEG

Akik a pörgősebb és akciódúsabb filmeket kedvelik, azok jobb, ha inkább elkerülik ezt a mozit...

ŐRÜLT VASEMBER 3 PLETYKA

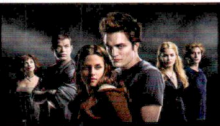
ÚJABB MARVEL SZUPERHŐS A LÁTHATÁRON?

Az elmúlt hetekben egy érdekes pletyka járta be az internetet a tervbe vett Vasember 3 mozival kapcsolatban. Bennfentesek tudni vélik, hogy a páncélos szuperhős harmadik mozis kalandjában fel fog tűnni Namor, aki a Marvel univerzumban Atlantisz hercege, szupererős, és a víz alatti lét mellett többek között képes repülni is. Az ötlet így első hallásra elég vadnak tűnik, de ki tudja, lehet, hogy tényleg lesz valami a dologból. Annyi biztos, hogy a Vasember 3 még jó ideig nem lesz látható a mozikban...

MÁSNAPOSOK 3

NYÁRON KEZDŐDIK A FORGATÁS

A Másnaposok című mozi az elmúlt évek egyik legszórakoztatóbb és legtöbb pénzt fialó vígjátéka volt, és ahogy az lenni szokott, igen hamar elkészült a folytatás is, ami viszont már korántsem aratott akkora (kritikai) sikert, mint az első rész. Ennek ellenére pénzt termelt rendesen, így készül a folytatás, amit nyáron kezdenek el forgatni, és habár a sztorira még nem derült fény, valószínűleg az alkotók nem nagyon változtatnak majd a recepten. A bemutató 2013-ban várható.



NEM LESZ VÉGE AZ ALKONYARNAK

A NEGYEDIK RÉSZ UTÁN IS VÁRHATÓAK FILMEK

Az Alkonyat (Twilight) széria igen durva pénzcsapnak bizonyult az elmúlt években, így nem csoda, hogy a negyedik kötetet már két részben forgatták le, hogy minél több pénzt begyűjthessenek a rajongóktól a készítők. Az aranytojást tojó tyúkot azonban továbbra sem vágják le, ugyanis a jogokat birtokló Lionsgate fejesei azt nyilatkozták, hogy a Twilight-saga az ötödik film után is folytatódni fog, még az sem kizárt, hogy valamilyen sorozat formájában. Hát nem szuper?

VASÖKÖL

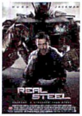
DVD / Blu-ray

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-Ray

ÁRA
DVD: 3490 Ft
Blu-Ray: 6990 Ft

MEGJELENÉS
február 22.



Február végén érkezik meg a hazai boltok polcaira a Vasököl című film lakossági forgalomba szánt változata, amely természetesen egyaránt elérhető lesz DVD-n és Blu-Rayen. A Hugh Jackman főszereplésével készült moziban a hagyományos öklözők már a múlt időt jelentik, és a ringben hatalmas robotok szállnak szembe egymással. Charlie (Jackman) látván, hogy a robotok színrelépésével véget ért a karrierje, a fiával közösen egy hatalmas monstrumot épít, akivel aztán – a megfelelő edzésterv kialakítását követően – elindulnak a bajnoki cím megszerzéséért. Habár a Vasököl DVD-kiadását nem vetik fel az extrák, az mindenképpen dicséretes, hogy a werkfilm, a bakiparádé és a robotokat bemutató kisfilm magyar felirattal került a lemezre. Sajnos az audiokommentár magyarítását ezúttal sem vállalta fel a forgalmazó. A Blu-Ray kiadás szokás szerint egy kicsit tartalmasabb, hiszen ott a DVD-n is megtalálható extrák mellett kapunk még három kisfilmet, kimaradt- és alternatív jeleneteket, és az angolul kevésbé tudók nagy örömére itt is találkozhatunk magyar felirattal. A Vasököl alapvetően egy könnyed, de mégis látványos mozi, kis hollywoodi mázzal és tanulsággal, szóval szinte tökéletes hétvégi kikapcsolódás, ráadásul a bónusz tartalmak is az élvezhető kategóriába tartoznak, szóval érdemes elgondolkodni a beszerzésen.

Érdekes extrák, ráadásul az audiokommentár kivételével minden mellé van magyar felirat.

GURUMÉRLEG

Komolyabban nem lehet belekötni a csomagba, bár egy audiokommentár felirat jó lett volna.

30 PERC VAGY ANNYI SE

DVD / Blu-ray

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-Ray

ÁRA
DVD: 3490 Ft
Blu-Ray: 6990 Ft

MEGJELENÉS
február 15.

Ha Amerikában egy film látványosan elhasal a filmszínházak pénztárainál, akkor jó esély van rá, hogy a magyar mozikban már nem is kerül bemutatásra az adott alkotás. Így járt a 30 perc vagy annyi se (30 Minutes or Less) is, ami nálunk csakis DVD- és Blu-Ray-formátumban elérhető a nagyközönség számára. A film főhőse Nick (Jesse Eisenberg), egy pizzafutár, akit egy szép napon két bűnöző elkap, és egy testére erősített bombával arra kényszerítik, hogy bankot raboljon. A film persze nem egy fajsúlyos dráma, az alkotók az egész szituációt a humoros oldalánál fogva közelítették meg, így lesz abszurd helyzet, fordulat és beszólás bőven. Maga a DVD-kiadás kissé szegényes, hiszen az alig nyolcvan perces film mellett csupán egy kisfilmet, bakiparádét és kimaradt jeleneteket találhatunk. A Blu-Ray kiadás összképe ezzel szemben egy kicsit pozitívabb, ott ugyanis a DVD-n is fellelhető tartalmak mellett találhatunk még egy kisfilmet, illetve egy vizuális kommentárt a főszereplők és a rendező közreműködésével. Persze mindez talán még mindig kicsit kevés a közel 7000 forintos vételárhoz képest. Összességében nézve maga a film kellemes szórakozás, remek színészekkel, viszont az extrák terén sem a DVD- sem a Blu-Ray kiadás nem brillírozik, szóval leginkább azoknak érheti meg a két kiadás egyike, akik sajnálták, hogy a moziban nem nézhették meg ezt a filmet.

Egy, a moziból kimaradt remek film végre elérhető DVD- és Blu-Ray formátumban.

GURUMÉRLEG

Az extráktól nem dob hátast a vásárló, és sajnos magyar felirattal sem találkozhatunk a lemezeken.

MARAD A RENDEZŐ IS

HAMAROSAN KÉSZÜL AZ X-MEN: FIRST CLASS 2

Habár a mi tetszésünket nem igazán nyerte el, ennek ellenére a 2011-es év egyik legsikeresebb filmje az X-Men: Az elsők lett, aminek már javában tervezik a folytatását. Azt már korábban tudni lehetett, hogy a színészek nagy része vissza fog térni a folytatásra, most viszont már az is biztos, hogy a rendező személye sem változik, azaz a második részt is Matthew Vaughn fogja levezényelni. A forgatókönyvet Simon Kinberg írja, ő korábban a harmadik X-Men filmen és a Sherlock Holmeson dolgozott.

HAVI BATMAN

RAS AL GHUL VISSZATÉR?

Jó szokásunkhoz híven ebben a hónapban is igyekszünk megosztani veletek legalább egy olyan hírt, ami valamilyen formában a nyáron érkező Sötét Lovag: Felemelkedéshez kapcsolódik. A legújabb infók szerint, ha csak egy villanásnyi időre is, de a harmadik Nolan-féle Batman filmben is fel fog tűnni Liam Neeson, mint Ras Al Ghul. Valószínűleg csak egy visszaemlékezés formájában, de ott lesz. És már az is biztos, hogy Thalia Al Ghul is szerepelni fog a legújabb Batman moziban.

VAJON KI LESZ AZ AVENGERS ELLENFÉL?

BIZTOS, HOGY NEM A SKRULLOK

Az idei nyár egyik legjobban várt filmje az Avengers (magyarul: Bosszúállók) mozi, amiben együtt fog küzdeni Amerika Kapitány, Vasember, Hulk, Sólyomszem, Thor és a Fekete Özvegy. Viszont azt még senki nem tudja, hogy Loki mellett kivel kell még felvennie a harcot a csapatnak. Azt viszont már tudjuk, hogy kikkel nem fognak harcolni. Az alkotók bejelentették, hogy a korábban pletykált idegen faj, a Skrullok nem kapnak helyet az Avengers moziban. Lehet tovább találgatni...

MARVEL HŐSÖK A KÖZÉPPONTBAN

Az előző számban arról számolhattunk be nektek, hogy februártól ismét lesz (kéthavi rendszerességgel) Pókember képregény az újságárusoknál (méghozzá A Hihetetlen Pókember címmel), most pedig a hálószövős füzet testvérét, a Marvel + névre hallgató, szintén kéthavonta jelentkező kiadványt tudjuk bemutatni nektek. Amerika Kapitány, Vasember, a többi Bosszú Angyal és még sok más Marvel szereplő várja az olvasókat februártól.

A képregények, legalábbis az amerikai képregény aranykora egyértelműen a nyolcvanas évek végén és a kilencvenes évek elején volt Magyarországon. A rendszerváltás környékén egyre-másra jelentek meg az amerikából „importált" képregényfüzetek, és a magyar olvasók olyan hősök kalandjait követhették nyomon hónapról-hónapra, mint Pókember, Batman és Superman, az alakváltó robotok, vagy épp a Tini Nindzsa Teknőcök. Kezdetben rengeteg képregényhős kapott helyet a magyar piacon, ahogy azonban teltek az évek, egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy hazánkban a Marvel hősök örvendenek nagyobb népszerűségnek, és miközben Supermannek és Batmannek egy idő után közös füzeten kellett osztoszkodnia, addig az X-Men külön képregényt kapott, és megjelent a porondon a Marvel Extra című kiadvány is, amely a Marvel Univerzum legnépszerűbb hőseinek kalandjait gyűjtötte össze. Itt találkozhattunk először a Bosszú Angyalai, a Fantasztikus Négyes és Vasember önálló történeteivel, és az akkori szerkesztőknek hála tényleg igazán színvonalas sztorik kényeztették a szuperhősökre éhes olvasókat.

A kilencvenes évek eleji képregényláz azonban az évtized közepére kifulladt, és az egyre csökkenő példányszámok miatt sorra szűntek meg a kiadványok. Először a legfiatalabbaknak szóló címek tűntek el (Bobo, Góliát, TTT), aztán a Denevérember és Superman, majd a Marvel Extra mondott búcsút a piacnak, végül a hirtelen dráguló licencdíjak miatt a Transformers és az X-Men is eltűnt a kínálatból. Ugyan az egyre lanyhuló vásárlási kedv ellenére is érkeztek új címek (X-Akták, Spawn, Tarzan, Aliens, Predator, Terminator, stb.) a hazai piacra, azonban ezek a képregények sem találták meg az utat a vásárlókhoz, majd 1998-ban az utolsó bástyaként álló Csodálatos Pókember is „elhullott", és ettől a ponttól csak Garfield és Star Wars képregényeket lehetett találni az újságárusok polcain.

MÁSODIK ELJÖVETEL

A kilencvenes évek végére a hazai képregénykiadás szinte tetszhalott állapotba került, és a korábban rengeteg füzetet megjelentető Semic csak 2001-ben szánta rá magát újra a Pókember képregények kiadására (ekkor indult újra a Csodálatos Pókember). Ez volt a kezdő

lépés, majd 2005-ben úgy tűnt, hogy a magyar képregényfüzetek újra feltámadnak, hiszen ebben az évben az olasz Panini négy új kiadványt (A Hihetetlen Pókember, Újvilág X-Men, Újvilág Fantasztikus Négyes, Rozsomák) is megjelentetett egyszerre. Sajnos a szélesebb közönség a kiváló minőség ellenére sem kapott rá az új címekre, és a Rozsomák és a Fantasztikus Négyes 2006-os megszűnése után 2008-ban a Hihetetlen Pókember és az X-Men is bedobta a törölközőt. Ebben az időszakban újságárusi forgalomban csakis egy szuperhős-képregény, a Ultimate Spider-Man történeteit követő Csodálatos Pókember tudott „életben maradni".

Érdekes módon, miközben az újságárusoknál egy újabb generáció vérzett el, addig a könyvesbolti forgalomban számos gyűjteményes, keménybborítós kiadvány jelent meg, olyan főhősökkel, mint az X-Men, Rozsomák, Megtorló, de találkozhattunk több Batman kötettel is, többek között ebben az időszakban jelent meg a legendás Hush, és a nem kevésbé patinás Batman: Arkham Asylum is (aminek persze semmilyen köze nincs a hasonló című videojátékhoz).

Ebben a meglehetősen telített közegben kezdett képregényeket megjelentetni a Kingpin Kiadó is, ami először a felnőtt réteget célzó Vertigóval igyekezett olvasókat szerezni. Bár ezekben a kötetekben olyan legendás képregények kaptak helyet, mint a Prédikátor, az Y, az utolsó férfi vagy éppen a Hellblazer, sajnos a közönség nem volt vevő rá, így a Kingpin egy idő után ráállt a Marvel képregények megjelentetésére, azon belül is főleg a Pókemberre és az Új Bosszú Angyalaira. Innen pedig már csak egyetlen lépésnek kellett bekövetkeznie ahhoz, hogy a Kingpin legyen felelős a hazai képregényfüzetek megjelenéséért is...

MARVEL EXTRA

A legendás Marvel Extra 1993 februárjában jelent meg először, az Avengers első szériájának 236-237. számát tartalmazta, és mindössze 89 forintba került. A sorozat kéthavonta jelent meg és összesen 24 számot ért meg. Az utolsó füzet 1996 decemberében jelent meg, akkor már 198 forintot kértek érte az újságárusoknál.

HARMADIK ELJÖVETEL

Ahogy azt már a múlt számunkban is említettük, 2011 elején a Csodálatos Pókember című képregény ismét profilt váltott, azonban az „új" füzet a kiadó megszűnése miatt csupán két számot ért meg, és ekkor már végérvényesen úgy tűnt, hogy teljesen befellegzett a hazai szuperhősös képregényfüzeteknek.

Szerencsére csak úgy tűnt, ugyanis a Kingpin Kiadó 2011 nyarán tárgyalásokba kezdett a jogtulajdonosokkal két képregény megjelentetéséről, és a meglehetősen hosszúra nyúló jogi huzavonát követően 2012 elejére beértek az erőfeszítések, ugyanis februárban két új szuperhősös képregény is bekerül az újságárusok kínálatába. Az egyikük az előző számunkban bemutatott Hihetetlen Pókember, a másik pedig a Marvel Extra „örököseként" is felfogható Marvel +, ami a Pókemberes társához hasonlóan kéthavonta kerül majd a lapárusokhoz, és így – a felváltott megjelenésnek köszönhetően – minden hónapra jut majd egy Marvel képregény – a rajongók legnagyobb örömére.

Érdekes adalék egyébként, hogy a Kingpin Kiadó eredetileg a Marvel Extra nevet szánta a február elején megjelenő kiadványának, azonban a jogi hercehurca miatt erre nem volt lehetőség, így végül a kiadó vezetője, Harza Tamás inkább egy új név mellett döntött...

MARVEL +

Ahogy azt fentebb említettük, a Marvel + abszolút a '96-ban megszűnt Marvel Extra örököse lesz, ugyanis minden füzet a Marvel Univerzum legismertebb hőseinek legérdekesebb történeteit fogja tartalmazni. Maga a kiadvány 48 oldalas lesz, minőségi, fényes lapokra nyomva, és 990 forintot kell érte otthagyni az újságárusoknál. Ha pedig már a konkrétumokról esik szó, akkor fontos tudni, hogy a Marvel + (a Hihetetlen Pókemberrel ellentétben) csak korlátozott példányszámban (ami nagyjából 1000 darabot jelent) fog újságárusi forgalomba kerülni, és csak a nagyobb terjesztők (Relay, Inmedio) üzleteiben lehet majd beszerezni őket.

Ami a tartalmat illeti, arra biztos nem lehet majd panasz, hiszen a kiadó megleheteősen széles palettáról válogatta össze a 2012-ben megjelenő számok tartalmát. Az első füzetben a Polgárháború (Civil War) eseményeit láthatjuk majd a Vasember szemszögéből, a második számban a Polgárháború lezárása lesz olvasható, illetve elkezdődik a Titkos Invázió (Secret Invasion) című nagy horderejű, rengeteg hőst felvonultató történetszál, amit a tervek szerint az ötödik számtól egy Hulkos sztori fog követni.

Az élet tehát ismét beindulni látszik a hazai képregények világában, és a magunk részéről mi nagyon bízunk benne, hogy egy újabb sikerszéria indul be, és hosszú ideig élvezhetjük majd a Marvel szuperhősök legizgalmasabb kalandjait.

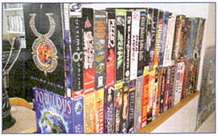
FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 11.000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha nem még csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

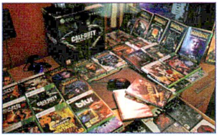
AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI

Egy tökéletesen karban tartott desktop.

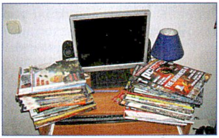
Méretes játékkollekció és néhány PC Guru.


Fantasztikus játékok, klasszikus csomagolásban.

A rendes gazdi a macskát is hagyja játszani.


Irigylésre méltó összeállítás, az már biztos.

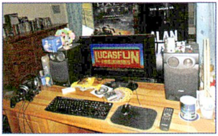
Egy kis PS Move, és egy kis PC Guru. Tökéletes.


Az öreg Guru nem vén Guru. Retro a bal kupacban.

Beyoncét idézve: „Halo, Halo, Halo..."

Jól megfér együtt a sok PC-s és konzolos játék.

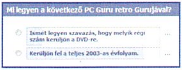
Még egy szuper kollekció.


Tökéletes hely a kikapcsolódásra.

Érzünk itt némi GTA iránti rajongást...

FIGYELEM! Ha te is szeretnéd megosztani a PC Guruval és a többi olvasóval a szentélyedet, akkor küldj képet a **pcguru@pcguru.hu** címre!

RETRO GURU: SZAVAZÁS A FACEBOOKON



Az elmúlt hónapokban már megszokhattátok, hogy a PC Guru DVD-mellékletére minden alkalommal felkerül egy **Retro Guru**, egy évekkel ezelőtti magazin, hogy azok is láthassák, hogy milyen volt a kedvenc újságjuk, akik évekkel ezelőtt még nem jutottak hozzá a PC Guruhoz. Azt, hogy melyik szám kerüljön fel az aktuális DVD-melléklere, minden esetben a PC Guru Facebook oldalán **(http://www.facebook.com/pcgurumagazin)** szavaztattuk meg az olvasókkal, és a legtöbb „like"-ot begyűjtő számot szkenneltük be nektek. Januárban is tartottunk szavazást, ezúttal azonban nem a hagyományos kérdést *(Melyik retro Guru kerüljön a lemezmellékletre?)* tettük fel, hanem arra voltunk kíváncsiak, hogy **szavazni akartok-e egyetlen számra**, vagy esetleg a **teljes 2003-as évfolyamot** akarjátok? A végeredményt a bal oldali képen láthatjátok, a 2003-as gyűjtemény toronymagasan győzött, így most az összes 2003-as számot megtalálhatjátok PDF-ben a DVD korongon. Jó olvasást, jó nosztalgiázást mindenkinek!

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

PC GURU 2003 a teljes évfolyam

Ebben a hónapban PC Guru retró rovatunkba nem egy, hanem rögtön 11 lapszámot pakoltunk. A 2003-as évfolyamunkban olyan játékokról olvashattok teszteket, mint a Freelancer, a C&C: Generals, vagy a Rise of Nations. Csupa-csupa legendás alkotás, melyek láttán mindenkiből előtörnek a nosztalgikus gondolatok. A PDF-formátumban lévő fájlok megtekintéséhez csupán egy Adobe Reader című programra lesz szükségetek, melyet ugyancsak megtaláltok a DVD-melléklet Turkáló rovatában.

SYNDICATE ÉS GHOST RECON videók

Magazinunkban nyolc oldalon keresztül olvashattok a hamarosan megjelenő Syndicate és Ghost Recon: Future Soldier játékokról, melyek átolvasása után jó eséllyel már tudni fogjátok, érdemes lesz-e beszereznetek a játékokat. Mindenesetre, ha a cikkek elolvasása után is kétségetek marad a vásárlást illetően, nézzétek meg a DVD-mellékletünkre feltett videókat, melyekben a legelőnyösebb oldalukról ismerhetitek meg az idei év két szuperprodukcióját.

BMW M3 CHALLENGE ingyenes játék

Egy ingyenes autóverseny-szimulátort köszönthetünk a BMW M3 Challenge-ben, s ahogy a címéből kiderül, a játékban a legújabb BMW M3 Coupé körül forog a móka! Bár a programban csupán ez az egy választható autótípus van (csak a kaszni színét változtathatjuk), viszont a játékmenet eszméletlenül realisztikus és a grafika is elfogadható, s ami a legfontosabb: nem kell érte fizetnünk. A négyféle játékmód között megtalálhatjuk az online, illetve a LAN-os többszemélyes módot.

PC GURU LIVE videotesztek

2012/3-as számunk DVD-mellékletére négy videotesztet sikerült felpakolnunk, melyeken keresztül megtudhatjátok, hogy valóban érdemes-e beszerezni a Battlefield 3 Back to Karkand kiegészítőjét, hogy mennyire brutális a Darkness 2, hogy tényleg olyan gagyi-e a Goldeneye 007: Reloaded, mint ahogyan azt előző számunkban írtuk, s hogy mekkora kalandra számíthatunk a Kingdoms of Amalurban. Játékbemutatóink után nézzétek meg külvilág rovatunkat is, amiben mozielőzetesekkel várunk titeket!

VIDEOTESZTEK A DVD-N

The Darkness II • Kingdoms of Amalur: Reckoning • Battlefield 3: Back to Karkand • GoldenEye 007 Reloaded

2012/03

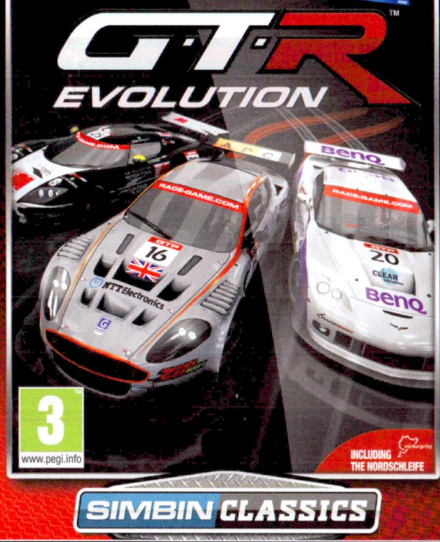
RACE 07 + GTR EVOLUTION

pcguru DVD

PC DVD ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

DVD-NK TARTALMAZZA A RACE 07 CÍMŰ JÁTÉKOT IS!



PC GURU DVD-MELLÉKLET

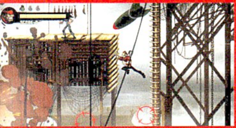
ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Alan Wake

TESZT A játék címszereplőjénél kevés hányattatottabb sorsú dolog van a világon, ám ezek egyike egész biztosan a program PC-s változata – évek hosszú sora telt el, de végre vége a billegésnek. Lesz – nem lesz – lesz: mint valami digitális szeret-nem szeret, úgy változtak a nyilatkozatok. A lényeg: a következő számunkban biztosan lesz teszt. Vagy nem...

The Witcher 2: Enhanced Edition

ELŐZETES Általában nem foglalkozunk kiemelten a DLC-kkel, legyen bármilyen jó is az alapjáték, de a Witcher 2 Xbox 360-as portját beharangozó videó (a DVD-n meg is találjátok) hatására úgy döntöttünk, utána megyünk annak, mi mindent találunk majd az április közepén PC-re is megjelenő „javított változatban".



Shank 2

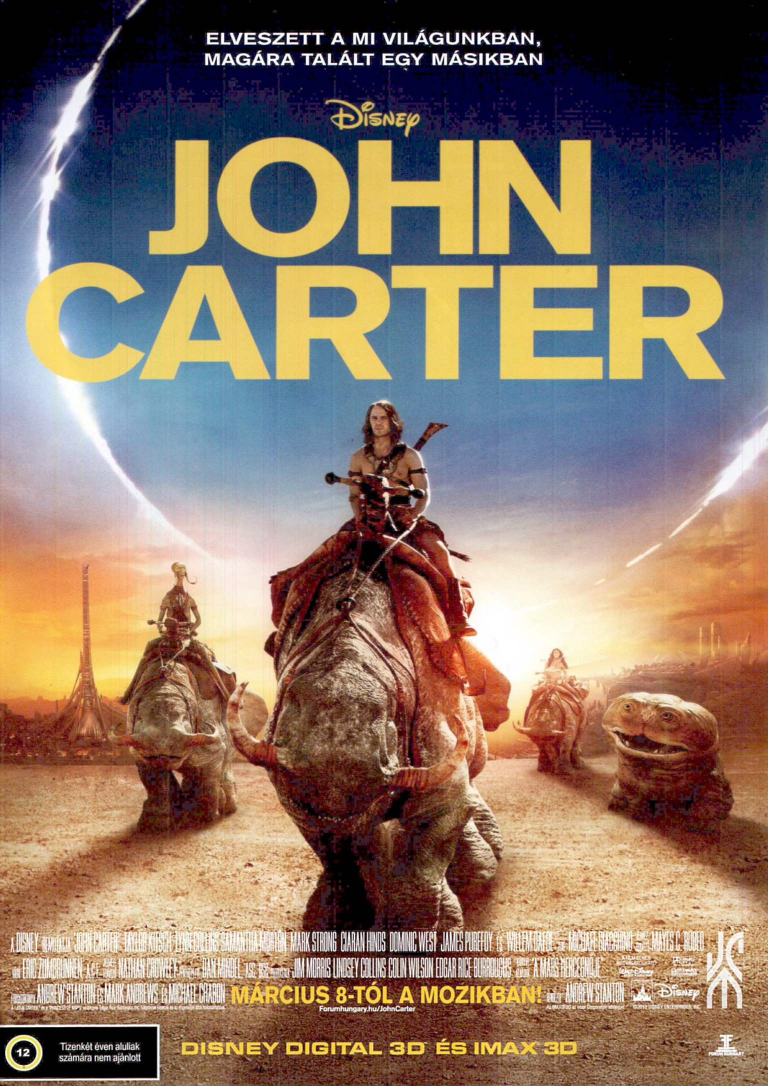
TESZT A mérsékelt sikerű első rész után a fejlesztők az alapoktól kezdték újra a fejlesztést. „Leültünk, és darabokra szedtük a programot, hogy aztán egy még könnyebben irányítható, még véresebb folytatás legyen belőle." Vajon sikerült? A következő szám tesztrovatából ez is kiderül!

TESZT Az év eleje általában az EA-dominancia jegyében telik, ráadásul a nagy kiadó ezúttal korunk egyik legsikeresebb fejlesztőcsapatával, a BioWare-rel közösen készül emlékezetessé tenni a márciusunkat. Ha minden jól megy, a következő számban alaposan megvizsgáljuk a Mass Effect trilógia lezárását jelentő harmadik részt, és minden részletre kiterjedő cikkünkből az is kiderül, hogy megéri-e teljes áron belevágni Shepard parancsnok utolsó (khm-khm) kalandjába.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 16-ÁN

JELENIK MEG!

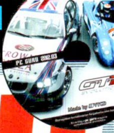


ELVESZETT A MI VILÁGUNKBAN,
MAGÁRA TALÁLT EGY MÁSIKBAN
Disney
JOHN CARTER
A DISNEY BEMUTATJA "JOHN CARTER" TAYLOR KITSCH LYNN COLLINS SAMANTHA MORTON MARK STRONG CIARAN HINDS DOMINIC WEST JAMES PUREFOY ÉS WILLEM DAFOE MICHAEL GIACCHINO MAYES C. RUBEO
ERIC ZOMBRUNNEN, A.C.E. NATHAN CROWLEY DAN MINDEL, ASC, BSC JIM MORRIS LINDSEY COLLINS COLIN WILSON EDGAR RICE BURROUGHS "A MARS HERCEGNŐJE"
ANDREW STANTON ÉS MARK ANDREWS ÉS MICHAEL CHABON
MÁRCIUS 8-TÓL A MOZIKBAN!
Forumhungary.hu/JohnCarter
ANDREW STANTON
©2012 DISNEY ENTERPRISES, INC.
Disney
12
Tizenkét éven aluliak
számára nem ajánlott
DISNEY DIGITAL 3D ÉS IMAX 3D
FORUM HUNGARY

A játék aktiválásához internetkapcsolat szükséges

2 TELJES JÁTÉK RACE 07 + GTR EVOLUTION

ÉS MÉG: VIDEOTESZTEK • PROFI ÉS MEGBÍZHATÓ VÍRUSIRTÓ • 2003-AS ÉVFOLYAM PDF-BEN



PC GURU

GOLVASOTTABB

1995 Ft 2012. 03.

2 teljes játék 6000 Ft értékben

TESZT BŰNÖS ÉLVEZET

THE DARKNESS II

TESZT A FOLYTATÁSOK KIRÁLYA?

KING ARTHUR II

BEMUTATÓ KÉSZÜL A LEGMEGBOTRÁNKOZTATÓBB RPG?

SOUTH PARK

SYNDICATE

EXKLUZÍV MEGKAPJUK A VÁRVA VÁRT FOLYTATÁST?

XCOM: ENEMY UNKNOWN

TESZT AZ EZÜST KÖZÉPÚT

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

PS VITA Kipróbáltuk a Sony legújabb kézikonzolját, a PlayStation Vitát. Tapasztalatainkról négy oldalon keresztül számolunk be nektek. Plusz: Uncharted: Golden Abyss teszt!